ISBN4-7577-0412-7

C0076 ¥2500E

9784757704121

1920076025006

エンターブレイン

定価 本体2500円+税



CAPCOM

CAPCOM design WORKS

カプコンデザインワークス



ファミ通責任編集

CAPCOM design WORKS

[New work]

デザイン室スタッフが思い思いに描いた、合計14点の本書用の描き下ろしイラスト。普段とは少し異なる、各スタッフの個性を味わってほしい。



CAPCOM design WORKS

CONTENTS.



■春麗 /画集用描き下ろし

森気楼	2236×2236pixels	Photoshop

Designer's comment　これは練習用に描いたものです。



■オレンジ春麗 /画集用描き下ろし

西村キヌ	―――	Photoshop

Designer's comment　使わなかったラフに色を塗ったものです。なつかしのオレンジチャイナにしてみました（多分セレクト画面用？ 太もものあたりに切り取り線が見えます）。春麗は大好きだけど、どうしても力が入りすぎて、なかなか納得のいくかわいこちゃんに描けることが少ないですねぇー。

■バレッタ /画集用描き下ろし

にしざわあきこ	2646×3276pixel	Photoshop

Designer's comment　もう何も言い訳しません。私の実力不足です。でも毎回私なりに一杯一杯がんばってるので、そこだけ認めてくれると嬉しいです……。絵に関しては本当に小心なので、自分に腹が立ちます。日々勉強ですね。





■祭典 /画集用描き下ろし

SENSEI	6700 X 4813pixels
PhotoShop ・ Painter	



[Designer's comment]

メカ大集合！ショーのデモンストレーション・パレードのイメージで。「空気」や「音」を感じていただけたらと。





■The Evil Slayer・邪悪をほふる者
/画集用描き下ろし

大ちゃん	2500 X 3600pixel
PhotoShop	



[Designer's comment]
映画のワンシーンのようなイメージです。ゲームキャラをかなりいじったので、誰だか解りづらいかも……。ハンターのシリーズは魅力的なキャラが多いので、機会があれば、また描きたいです。



■The Swift Shadow Kills・
素早き影は命を奪う

/画集用描き下ろし

大ちゃん	3000 X 2000pixel
PhotoShop	



[Designer's comment]

少し大人びた飛竜。サイファー片手に炎の街を、虎くん連れてお散歩中？……。飛竜の視線の先には……。



■➡+強Ⓚと➡⬇➡+強Ⓟ /画集用描き下ろし

イケノ	2717 X 3071pixel	Photoshop



[Designer's comment] EX3のポスターの一部にも、ケンとチュンリーで、こんな絵がありました。なんか、インパクトの瞬間よりは、その直前の状態を描くほうが好きみたいです。かたっぽ飛び技出始めで、かたっぽ対空待ち。



■おいでモリガン　/落書き

CRMK	500 X 1000pixels	Photoshop

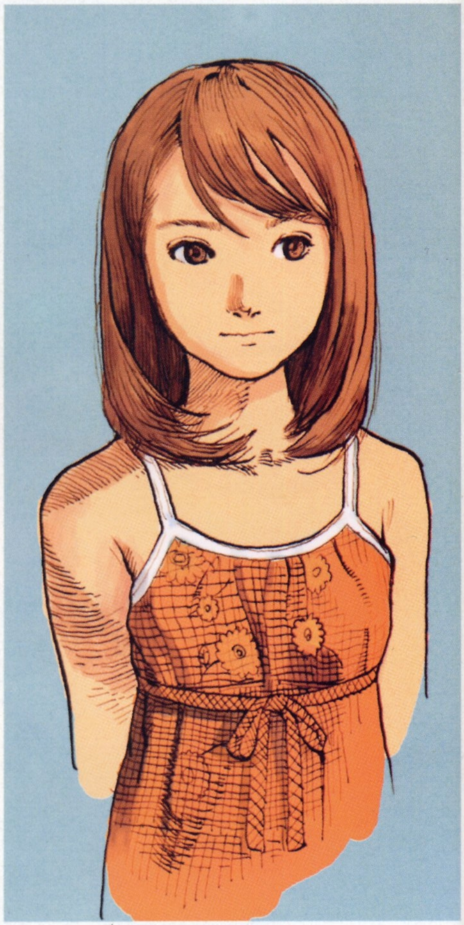

[Designer's comment]　暗いところから「こっちおいで。」という感じで誘っております。



■こしかけさくら　/落書き

CRMK	500 X 1000pixels	Photoshop


[Designer's comment]　海外出張中に落書きをしてたら色が付けたくなったので、塗りました。そして出張先からデータを送りました。なんて便利な世の中なんでしょうか。



■くすんだ水色バックの女の子　/落書き

CRMK	1072 X 1840pixels	Photoshop


[Designer's comment]　雑誌に載ってたハーフっぽい女の子を見ながら描きました。ペンに茶色いインクで線を描いて、あとはコンピュータです。はっきりいって全然似てません。





■さくらっぽい人　/落書き

CRMK	646 X 743pixels	Photoshop


[Designer's comment]　いつも落書きは、なんとなく顔を描いて、服が思いつかないのでセーラー服にして「さくら」にしてしまうことが多いです。なのでこれは「さくらっぽい人」です。

■オレンジバックのセーラー服　/落書き

CRMK	917 X 1135pixels	Photoshop


[Designer's comment]　なんでもいいから色が塗ってみたくなったので、見つけた落書きにコンピュータで色をつけました。途中で気が済んだので、塗るのはやめました。

■The City of Despair　/画集用描き下ろし

森気楼	2479 X 3082pixels	Photoshop


[Designer's comment]　「バイオハザード2」のアナザーストーリーを描いてみました。「仕事をしようと通りに出たのに今夜の客はゾンビばっかり」。絶望の淵に立つ彼女に助けは来るのか？





■戦いの運命 /画集用描き下ろし

酒井 奨	2976 X 3685pixels	SOFTIMAGE3D・PhotoShop



[Designer's comment] 感じとしては、飛竜2.1.5ぐらいの気持ちで描いてみました。宿命の対決を前に決意を新たにする飛竜のイメージってことで。飛燕好きの方はごめんなさい。後姿だけで。

chapter
CAPCOM design WORKS
01



●鬼武者 001
戦国時代を舞台にしたサバイバル・アクションゲーム。明智光秀の血族たる青年が刀を振るい、幻魔と呼ばれる人外の魔物と戦う。ゲーム好きで知られる俳優の金城武が制作に参加、主人公のモデルを担当したことも話題を呼んだ。

●ガンスパイク 002
シューティングゲームで実績を誇る「彩京」と共同製作した新感覚のシューティング・アクションゲーム。「ストリートファイターII」シリーズでお馴染みのキャミィが、主役のひとりとして登場する演出も心憎い。

●バイオハザードシリーズ(1、2、ガンサバイバー) 003.004
カプコンを代表するサバイバルホラー・アクションゲーム。シリーズ3作品の他、外伝に当たる「コードベロニカ」、ガン・シューティングのゲーム性を持つ「ガンサバイバー」の5作品が、様々な機種でリリースされている。

●ディノクライシスシリーズ(1、2) 005.006
「バイオハザード」の姉妹作に当たるサバイバルホラー・アクションゲーム。迫り来る敵をゾンビから凶暴な恐竜にしたことで、演出がよりダイナミックになった。現在2作品がリリース中。シリーズ最新作が待ち望まれる。

●ロックマンシリーズ(1~8) 007
1作目よりはや10年を数える、定番の人気アクションゲーム。ジャンプとアタックだけのシンプルな操作性ながら、緻密に計算された高いゲーム性で根強い人気を持つ。現在、シリーズで計8作品がリリースされている。

●ロックマンDASHシリーズ(1、2) 008.009
「ロックマン」の名を受け継ぎつつも、画面を3Dにすることで異なるゲーム性を生みだしたアクション・アドベンチャーゲーム。主人公もキュートなデザインで個性づけられ、名実ともに新シリーズとしてリリースされた。

●トロンにコブン 010
「ロックマンDASH」シリーズの敵役トロンと、マスコットのコブンが大抜擢されたシリーズの姉妹作。内容はミニゲームをいっぱい盛り込んだバラエティで、かわいいキャラクターとも相まって女性ユーザーに支持を得た。

●ストライダー飛竜シリーズ(1、2) 011.012
'90年代初頭にアーケードで熱狂を巻き起こした名作アクションゲーム。忍者を前身とした諜報組織ストライダーに所属する飛竜が、魔都と化した未来世界で活躍する。好評につき、後に家庭用ゲーム機にも移植された。

●D&D®シャドーオーバーミスタラ 013
同名のテーブルトークRPGをゲーム化したアーケード作品。剣と魔法の中世ファンタジーの世界で、戦士や魔法使いなど様々な職業のキャラクターが凶悪な魔物を相手に闘いを繰り広げる。現在、シリーズ2作品が稼働中。

●バトルサーキット 014
その稼働台数の少なさから幻の名作と呼ばれる横スクロール型アクションゲーム。21世紀末の高度に発達した文明世界を舞台に、サイボーグとロボットが死闘を繰り広げる。4人同時プレイが可能で、未だに熱狂的ファンが多い。

●ブラックドラゴン 015
'87年にアーケードに登場したアクションゲーム。中世ファンタジーの世界を舞台に、突如として現れた悪しきドラゴンを、ひとりの勇者が討伐に向かう。シューティングの要素もあわせ持ち、鎖ガマやナイフなどを放って敵を倒す。

●マジックソード 016
「ブラックドラゴン」の流れを組む、横スクロール型のアクションゲーム。プレイヤーは剣を手に戦う勇者となり、全50フロアの塔の制覇を目指す。道中で救出したキャラクターが仲間として共に戦うシステムが斬新だった。

●ロストワールド 017
シューティング要素も盛り込まれた名作アクションゲーム。敵への攻撃、そして防御にも使われる"サテライト"の個性的な操作感により、多くのファンを生みだした。アーケードで登場後、PCエンジン、メガドライブに移植された。

●キャプテンコマンドー 018
アーケードで好評を博した横スクロール型のアクションゲーム。近未来を舞台に、アメリカンナイズされた4人のヒーローが悪の組織を相手に大活躍をする。特殊な筐体を使った4人同時プレイが話題を呼んだ。

●ファイナルファイト 019
横スクロール型の元祖と呼ばれる名作アクションゲーム。さらわれた市長の娘を巡り、ニューヨークを舞台に3人の男が悪の組織と対決する。アーケードで登場後、スーパーファミコンなど各種ハードに移植された。

●サイドアーム 020
'86年に発売されたアーケード用のシューティングゲーム。右攻撃ボタンと左攻撃ボタンによる撃ち分け、自機の合体などが特徴。マスコットキャラクターの「モビちゃん」が初めて登場した。

■明智左馬介

■雪姫

■木下藤吉朗

■夢丸



■かえで



■織田信長(



■鬼武者　主要キャラクター

イケノ	——	Photoshop

[Designer's comment]　もっと荒々しくブゥアアっと描く意気込みで臨んだんですが、その意気込みはどこへ行った？　わかりません。よくあることです。

■鬼武者　イメージイラスト

イケノ	2629×3730pixel	Photoshop

[Designer's comment]　イメージイラスト。本当にボァアアンと何となくです、描いてるときは決まっているデザインはほんの一部だけでしたから。







■鬼武者　攻略本用イメージイラスト

イケノ	3071×3898pixel	Photoshop

[Designer's comment] 世紀をまたいで描きました。そのせいか、今年(2001年)は正月気分がなかったです、餅は会社で毎日食べてましたが。



■シバ・シンタロウ



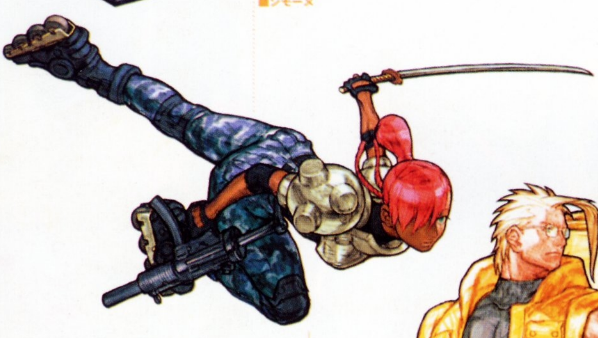
■キャミィ・ホワイト



■ナッシュ



■キング・アーサー



■シモーヌ



■ロックマン



■ガンスパイク　デモ用イラスト

西村キヌ	―	Photoshop



[Designer's comment] 出演キャラの意外なセレクトにちと驚きました。シバはこのゲームオリジナルのキャラだったのですが、名前だけルースターズのヒーローから拝借したと記憶しています。ロックマンはヒデキ君、バレッタはうじ君がそれぞれ描いてくれたものです。

■ガンスパイク　ポスター用メインイラスト

CRMK	2082×2700pixel	Photoshop



[Designer's comment] 敵のキャラクターとかも描こうと思ったりしましたが、あんまり出すと、どうしていいかわからなくなるので止めました。あと、スピード感が出たらいいなと思って描きました。



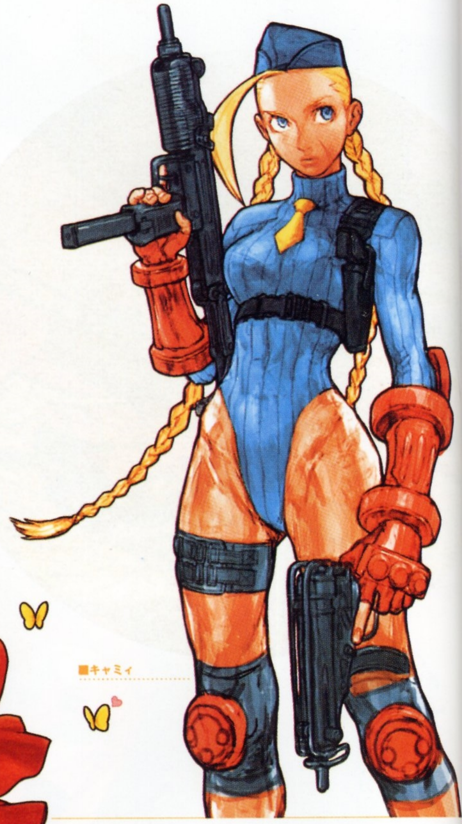
■ガンスパイク　デモ用イラスト

西村キヌ	——	Photoshop

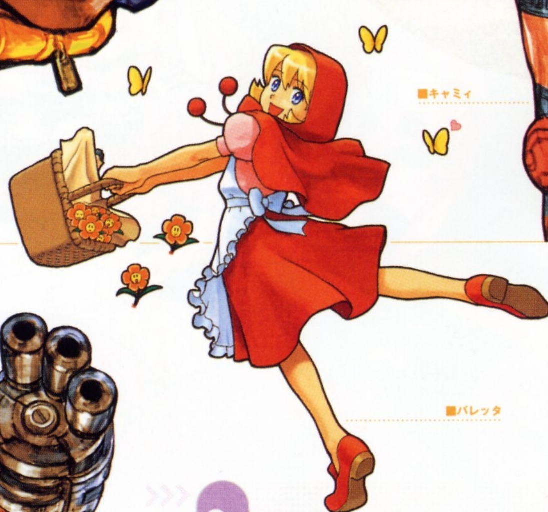
■シバ



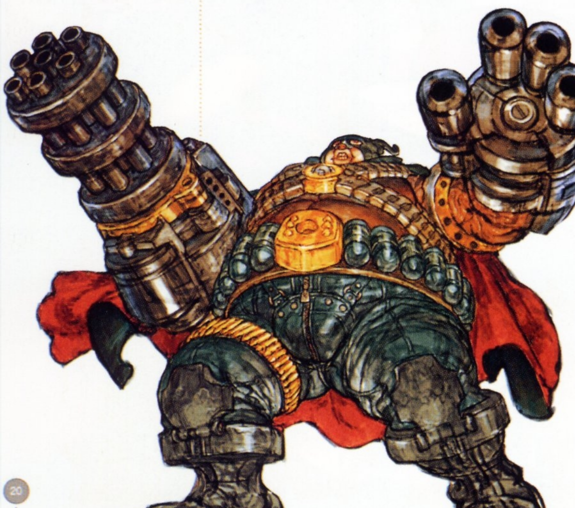
■キャミィ



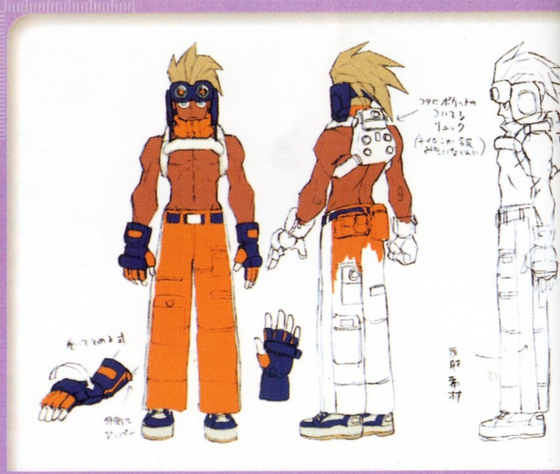
■バレッタ



■カブキ



◎設定画 setting data drawing



[Designer's comment]　キャミィの隠しコスチュームバージョンはあとから着せ替えで作りました。また、カブキの武器や乗り物のほかにも、アーサーのマントやガンランスなどをSENSEI氏に細かくデザインしてもらいました。

■ガンスパイク　デモ用イラスト

西村キヌ	——	Photoshop



■バルログ



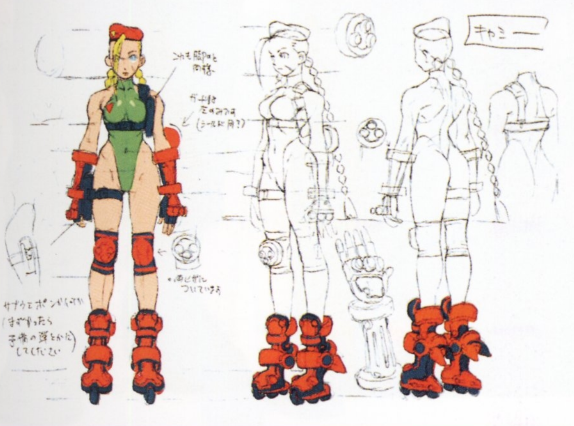
■ビューティー

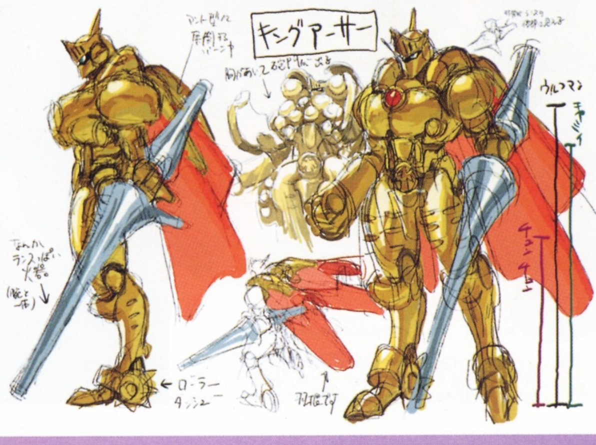




■スティング

[Designer's comment] 猫女のポーズはラフのほうがいい感じでしたね。バルログは「マ○リン・マ○ソンっぽく」ということだったので、そのまんまです。スティングのキャラもほとんど彩京さん側のラフから変更してません。





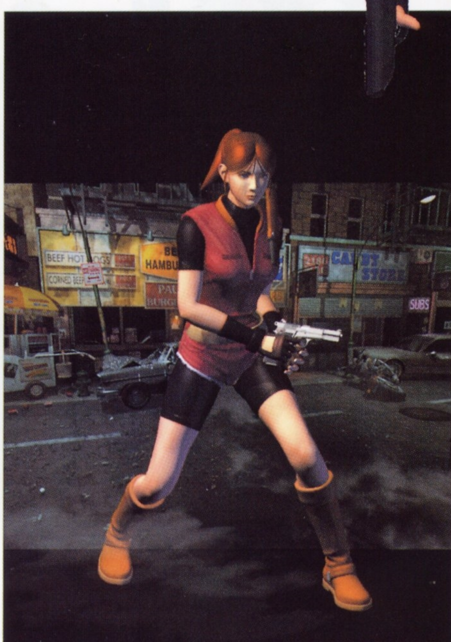


■バイオハザード　海外用イメージイラスト

かずま	3563×2522pixel	SDS-HP2

Designer's comment　うちでは珍しいタッチですね。鉛筆デッサンをデータに取り込んでそれを元にモノトーンで細密に描き込み、色彩変更で着色しています。「死んだ目」の表現に苦労しました。







■バイオハザード2　主要キャラクター

レイゼンビー讓ニ	――	SOFTIMAGE 3D・Photoshop

Designer's comment　初めて3DCGで人物モデルを制作しました。当時は3Dに関する情報が少なく、いろいろ試行錯誤しながら作った覚えがあります。レオンはいまでも好きなキャラクターです。

■バイオハザード2　主要キャラクター

レイゼンビー譲ニ	——	SOFTIMAGE 3D・Photoshop



■バイオハザード2 Dual Shock ver.
パッケージ用



■クレア・
レッドフィールド



■エイダ・ウォン



■シェリー・バーキン



■ベン



■ブライアン



[Designer's comment]　クレアは僕の好きなタイプではなかったので、なかなかノリきれずに苦労しました。サブキャラは大人の都合でそれぞれ1週間単位で作りました。ちゃんと作り直したいです。



■女ゾンビ



■警官ゾンビ





■バイオハザード2　パッケージ用

■タイラント



■スーパー
タイラント



■バイオハザード2　主要キャラクター

コマキシンスケ	——	Photoshop

[Designer's comment]　先輩とふたりでモンスターを描くことになり、タッチにバラつきが出ないかどうか不安でしたが、とりあえずごまかせたような気がします。……バレてる?

■バイオハザード2　海外用イメージイラスト

かずま	2480×3002pixel	SDS-HP2・Photoshop

[Designer's comment]　死体袋のイメージで。袋は会社のスタッフジャンパーを取り込みました。当時、過激度を押さえてくれと言われて、泣く泣く脳ミソなしバージョンも作りましたよ。


1342

■バイオハザード2　G各種形態

大ちゃん	——	Photoshop

■G・第2形態



■G・第3形態



■G・第1形態



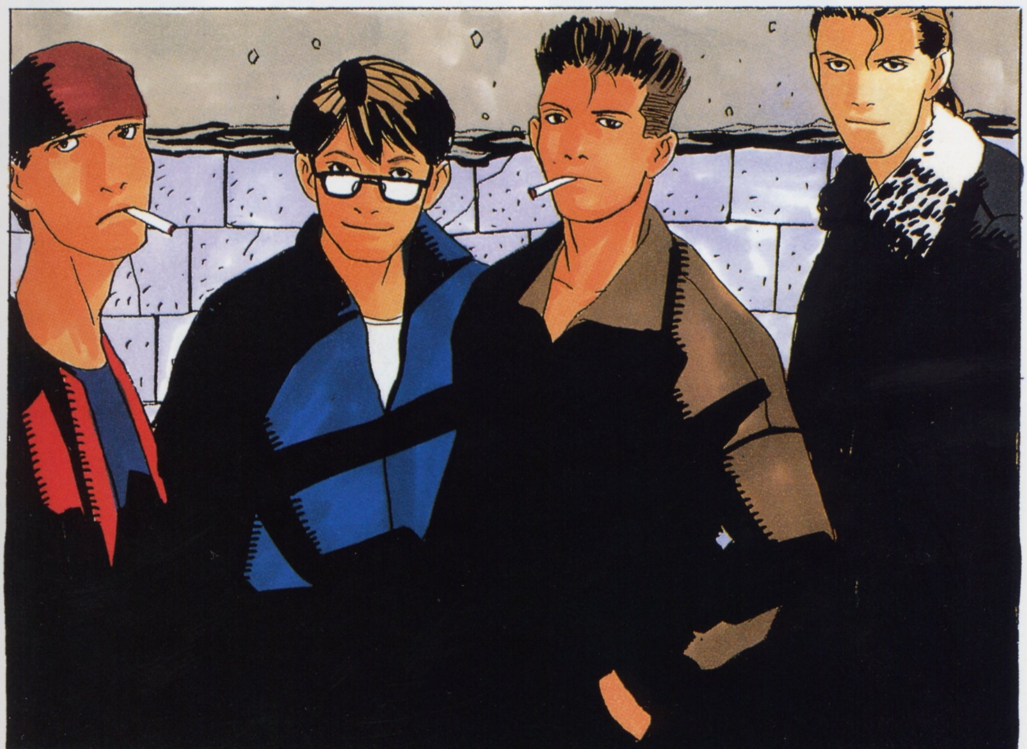
■G・第4形態



[Designer's comment]　このGボスシリーズは、質感に気を使いました。いま思うと、もっと気持ち悪いポーズとか顔にできたのでは……？







■バイオハザード2　初期設定画

オオイシ	A4	コピー紙・コピック

[Designer's comment]　レオンは僕のなかではイタリア系移民のアメリカ人で飼っている犬はブラッドハウンドという設定でした。下のイラストの人物の顔が変ですね。描き直したいです。

■バイオハザード2　初期設定画

オオイシ	A4	コピー紙・コピック



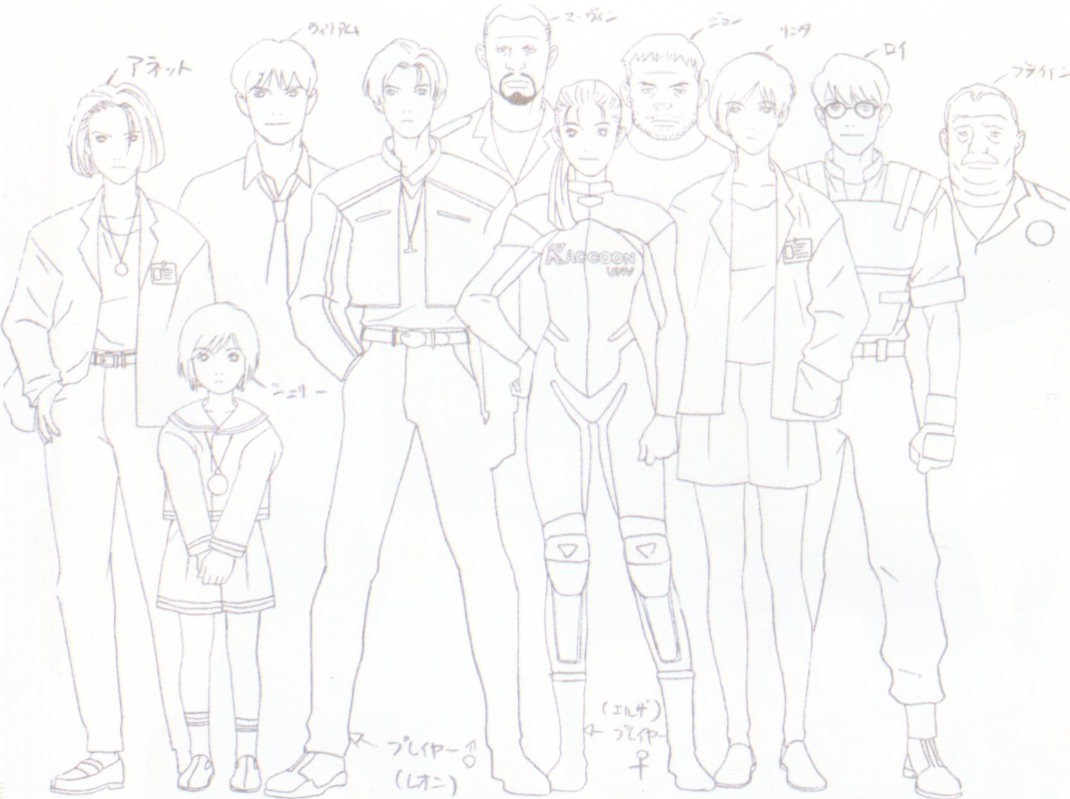
[Designer's comment]　何のためにこのイラストを描いてたかはすっかり忘れてしまいましたが、会議室にこもって描いていたような記憶が。色はコピックで塗ってました。

■バイオハザード2　初期設定画

オオイシ	A4	コピー紙・コピック



Designer's comment　まだクレアがレーシングスーツを着ているデザインのときのものですね。いやー懐かしい。個人的にはこちらのほうが好みでした。



■バイオハザード2　初期設定画

オオイシ	A4	コピー紙・コピック





Designer's comment　上のものは人物対比表です。クレアはまだエルザという名前で、ウィリアムは「いい人」という設定の頃のものですね。アネットはジョディ・フォスターをモデルにして描いてました。

■アーク



■アンディー



■ビンセント



■リリー



■ヒュプノス-T型（第1形態）



■ヒュプノス-T型（第2形態）



■ヒュプノス-T型（第3形態）



■ロット



■バイオハザード　ガンサバイバー主要キャラクター

大ちゃん	——	Photoshop

[Designer's comment]　ラフな感じですね。かなり自由に描かしてもらいました。自分では、ロット少年が気に入ってるんですけど、いかがでしょう。

■ゲイル



■海外版レジーナ

■レジーナ



■ディノクライシス　主要キャラクター

レイゼンビー譲二	——	SOFTIMAGE 3D・Photoshop

[Designer's comment]　レジーナの顔には2バージョンあります。海外版が元のムービー版そのままで、国内版が僕の作ったものです。

■リック



■ディノクライシス　国内ムービー用

レイゼンビー譲二	——	SOFTIMAGE 3D・Photoshop

[Designer's comment]　ムービーで使われているキャラクターを作り直してほしいと言われので、僕なりに作り直してみました。この作品で初めてライティングとレンダリングの勉強をしました。

■プテラノドン





■ヴェロキラプトル



■コンピー



■T-レックス

■テリジノ



■ディノクライシス　主要キャラクター

大ちゃん	——	Photoshop



[Designer's comment]　鉛筆のタッチを残すやりかただったので、線画ができた時点で7〜8割完成っていう感じでした。T-レックスのポーズ決め、難しかったです。



■ディラン・モートン



■デビッド・フォーク



■レジーナ



■ポーラ(中央)と謎の生存者達

■ディノクライシス2　主要キャラクター

レイゼンビー譲二	――	SOFTIMAGE 3D・Photoshop



Designer's comment　ムービーのキャラクターを、質感とプロポーションに重点を置いてリファインしました(要するに時間がなかった)。それでも、ポーラとデビッドの顔は一から作り直しました。

■ディノクライシス2　主要キャラクター

大ちゃん	——	Photoshop



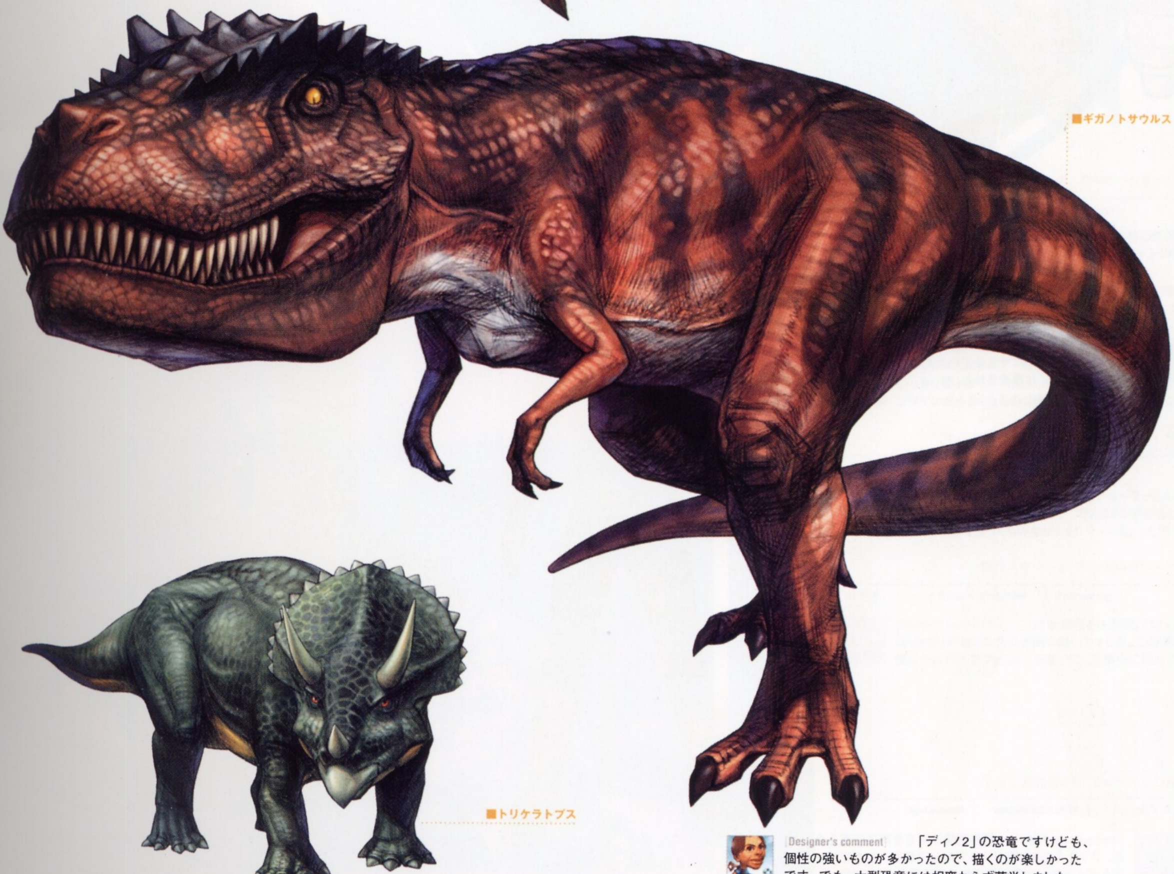
■アロサウルス



■モササウルス



■プレシオサウルス



■ギガノトサウルス

■トリケラトプス

Designer's comment　「ディノ2」の恐竜ですけども、個性の強いものが多かったので、描くのが楽しかったです。でも、大型恐竜には相変わらず苦労しました。







■ロックマン1&3
PS復刻版ジャケット

うじ	3100×3100pixel	Photoshop

[Designer's comment]　この仕事をしていた頃の給料日の朝、残金16円。AKIMANさんに「男らしいね」と言われました。男らしくても人間らしくないよなぁ、と最近気づきました。

■ロックマン2　PS復刻版ジャケット

ヒデキ	3100×2935pixel	Photoshop

[Designer's comment]　制作期間およそ2週間。好きに描いていいとのことなので自由にやらせていただいた。うじ氏との共同作業で彼のロック資質には驚かされた。



■ロックマン4　PS復刻版ジャケット

ヒデキ	3100×2935pixel	Photoshop

[Designer's comment]　制作期間は大きな声では言えないが3日ほど。ラフをそのまま取り込んでMacで線を入れた記憶がある。もちろんダイブマンの首は見切れるので描きませんでした。



1.



2.



3.



4.

1：■ロックマン8　PS版パッケージ

ヒデキ	3066×3202pixel	Photoshop

[Designer's comment]　これはMac導入以前の作品。おっきな機械で絵描いてた気がします。冷却ファンの音が凄まじくって大変でした。

2：■ロックマン6　PS復刻版ロックマン6

うじ	3100×3100pixel	Photoshop

[Designer's comment]　復刻版もこれで終わりってことで、思いっきり昔っぽく!　あとはメットールがいれば……。でもロックマンが小さくなるのは嫌なのでした。ちっ!　正方形め!

3：■ロックマン7　SF版メインイラスト

うじ（代理）	2461×3378pixel	Photoshop

[Designer's comment]　これは某プロデューサーさんの絵です。これが好きで会社に入った!!　でもまさか僕があとを継ぐことになるとは思ってもみなかった!　……ちょっと思ってた。

4：■ロックマン5　PS復刻版ジャケット

ヒデキ	3540×3263pixel	Photoshop

[Designer's comment]　制作期間約1週間。「ロックマンDASH2」の絵コンテの合間に描いてました。この頃後ろの机にシルバニアファミリーを置いて、仕事中に和んでました。

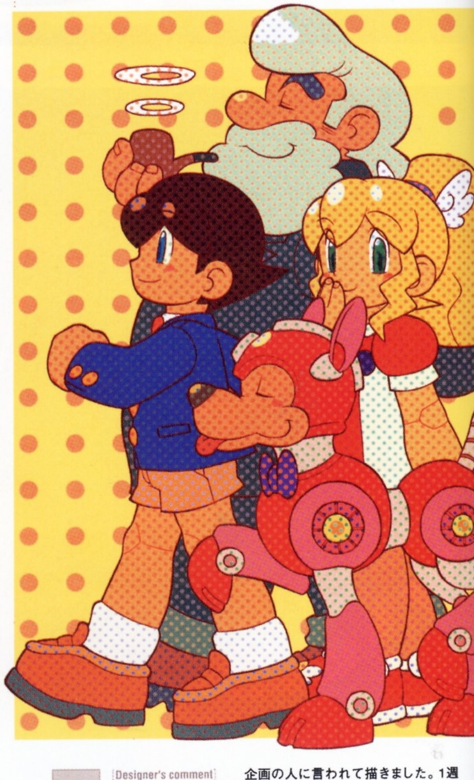


■ROLL 50's

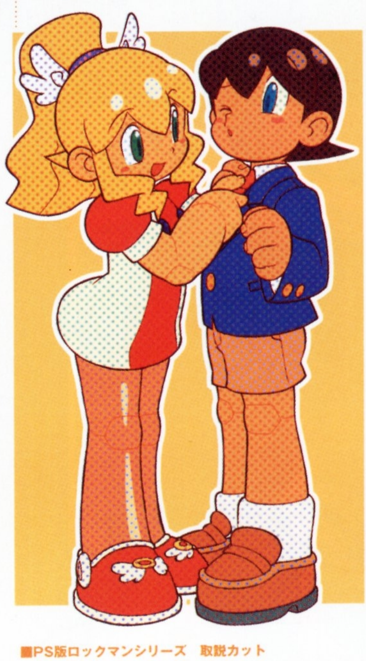


■夕涼み

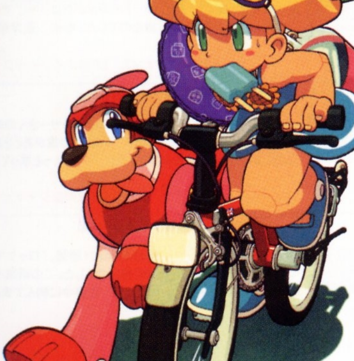
■おでかけ



■おでかけの準備



■ロールちゃんの夏



■PS版ロックマンシリーズ　取説カット

ヒデキ	——	Photoshop

[Designer's comment]　企画の人に言われて描きました。1週間で6枚ペースで最後はやっぱり端折ってしまいました。ブロンプトン（折畳み自転車）はいま欲しい物のひとつであります。

■ロックマンシリーズ　キャンペーン用

ヒデキ	5373×6580pixel	Photoshop



Designer's comment　制作期間1ヵ月。レイヤーが軽く60枚を超え、セーブに20分もかかる始末。ロックの顔が意地悪だとAKIMANおやびんに言われました。

■ロックマンDASH　メインイラスト

ヒデキ	3000×4125pixel	Photoshop5.0

Designer's comment　この頃は「ロックマンDASH」のキャラデザイナーと険悪なムードのなか絵を描いてたような。時間はないわ絵ヅラは近づかんわで、もうさんざんでした。



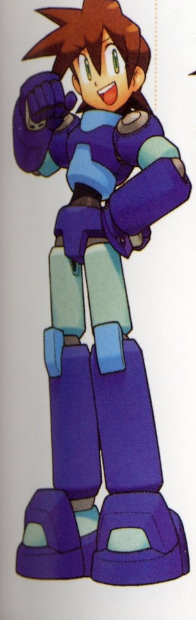


■ロックマンDASH　体験版イラスト

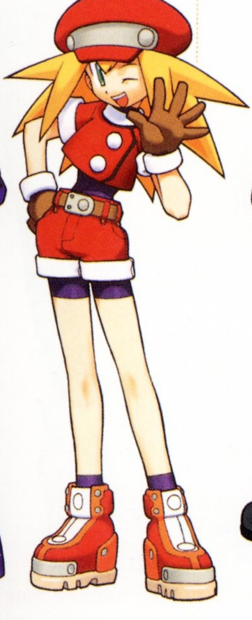
ヒデキ	3500×2417pixel	Photoshop

[Designer's comment]　ダッシュのポスターは両方1週間程度で制作。こちらは月曜夕方から始めて金曜夕方提出。封印したい作品群です。

■ロック



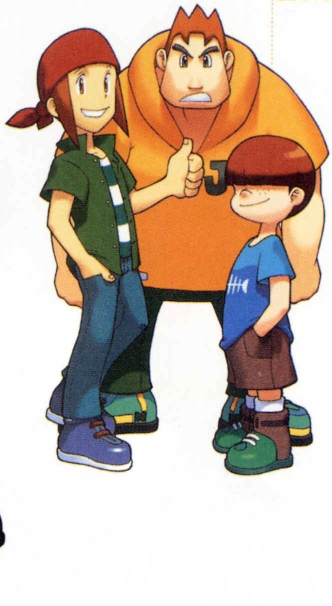
■ロール



■警官&刑事さん



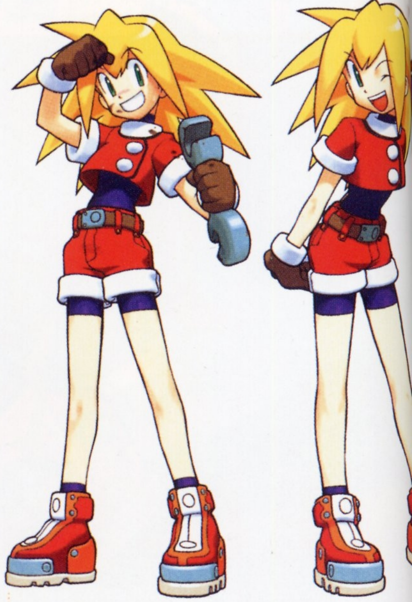
■悪ガキ3人トリオ



■ロックマンDASH　主要キャラクター

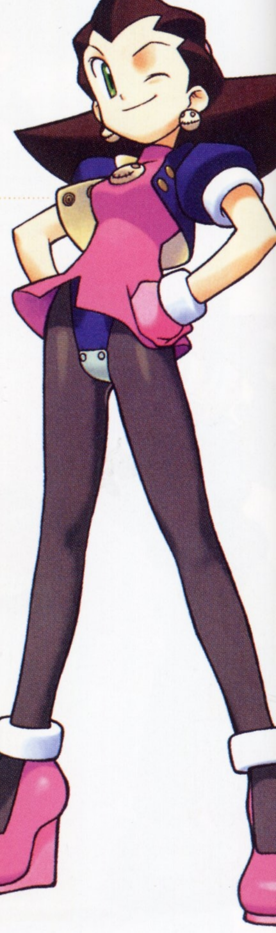
ヒデキ	——	Photoshop





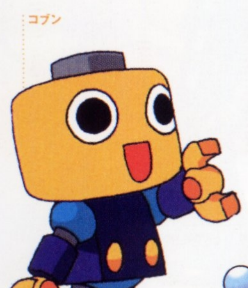
■ロール立ちポーズ

■トロン・ボーン



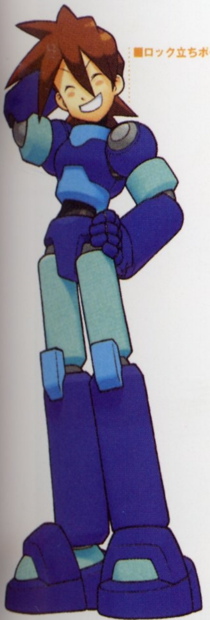
[Designer's comment]　う～わ～こりゃまた見たくない一品。いまだにこれを見てると過去の凹み気分が蘇ります。どうせならデザインした「ロックマンDASH2」のキャラを載せてくれたらよかったのに。

コブン



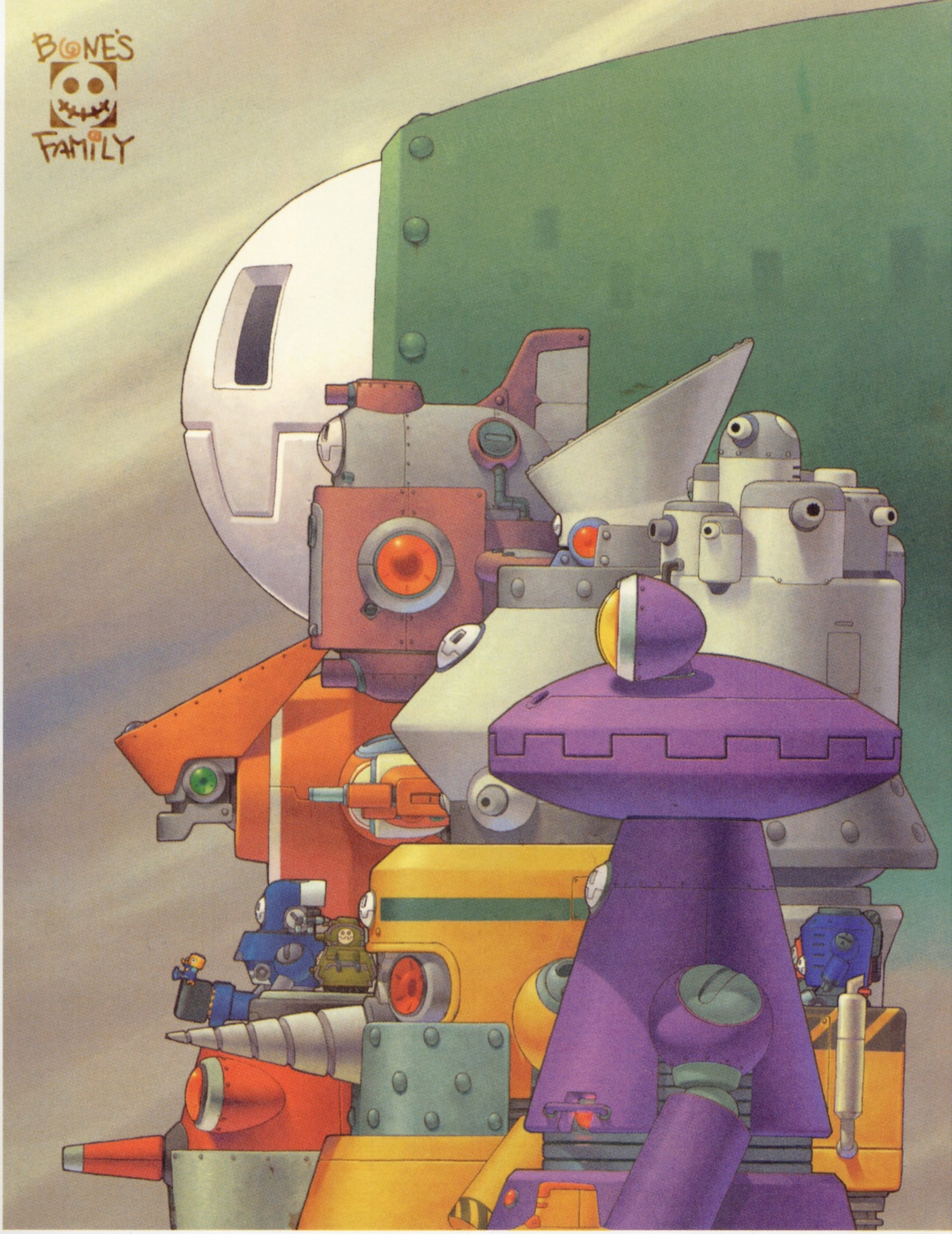
■コブン大集合





■ロック立ちポーズ







■ボーンマーク

■ロックマンDASH　メカイメージイラスト

ヒデキ	3000×4000pixel	Photoshop

Designer's comment　個人的にメカの比率が見たくてねー。コソコソ描いてた記憶が……。それなりにおもしろかったな。

■ロックマンDASH2　イメージイラスト

ヒデキ	4827×3683pixel	Photoshop





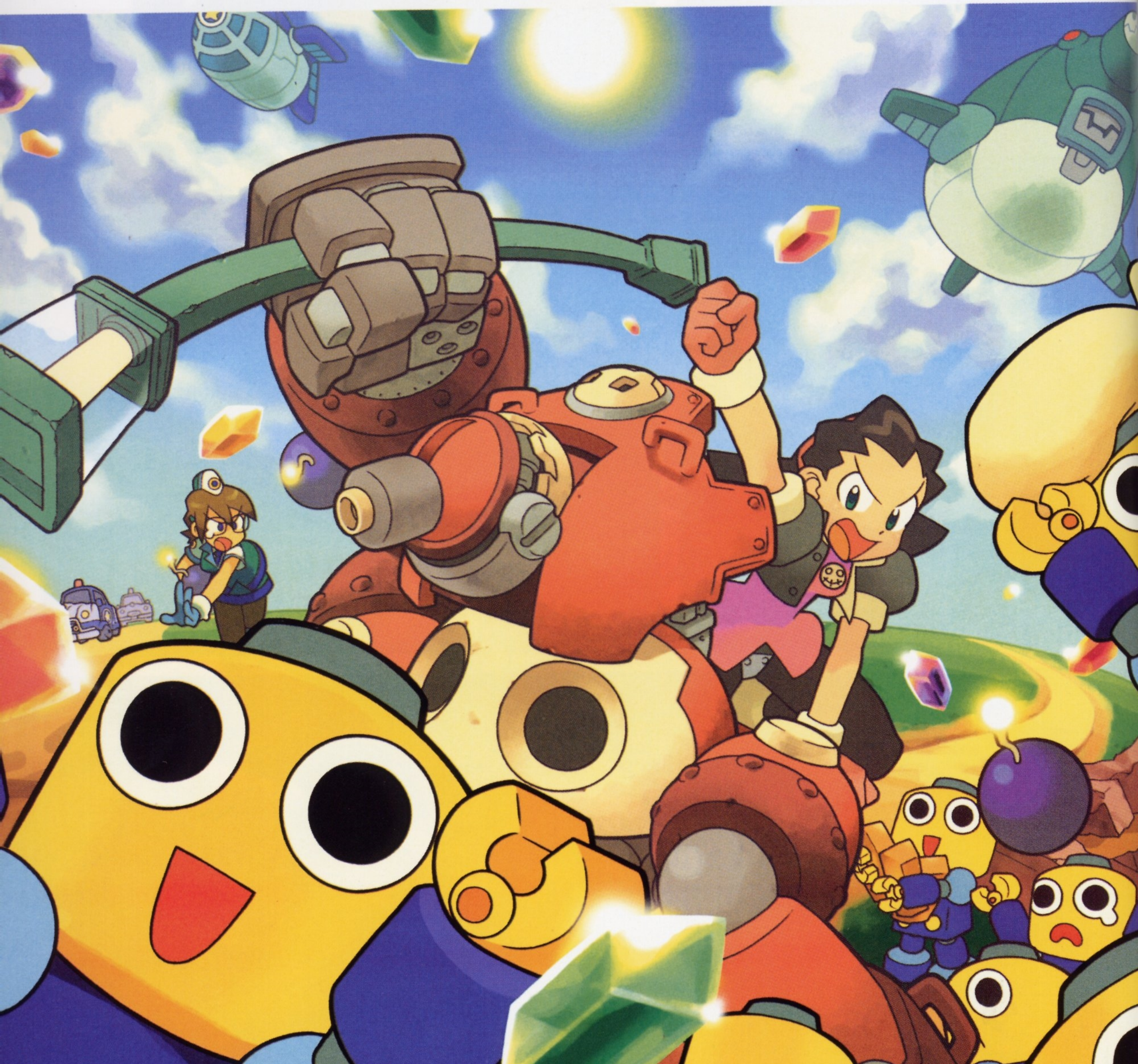


[Designer's comment]　制作期間12日ぐらい。最初はパッケージの大きさで描いてましたが途中で急遽サイズを上下左右ともに広げました。端に行くほど色々ツライ絵です。





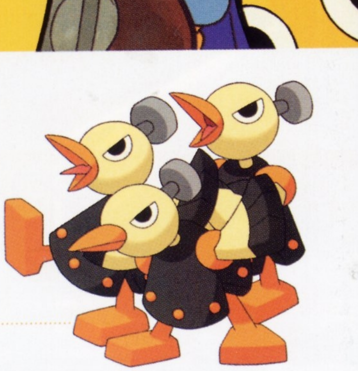




■トロンにコブン　メインイラスト

前田稿	2853×2520pixel	Photoshop

[Designer's comment]　当初はデザイン的なものにしようという案もあったのですが、ゲームのイメージがダイレクトに伝わるような絵がいいというお達しでこんな感じになりました。



■シタッパー



■トロンにコブン　主要キャラクター

前田 鎮	3445×2500pixel	Photoshop

[Designer's comment]　時間に追われてゲーム中のグラフィックを販促用に流用しました。新しい絵に描きおこしたかったのですがそういうわけにもいかず……無念。



■トロンにコブン　主要キャラクター

コマキシンスケ	——	Photoshop

[Designer's comment]　コブンメカのデザインはとても楽しんでできました。コブンが乗り込んで初めてひとつにまとまるデザインです。ぎゅっと握れる感じです。

■ストライダー飛竜

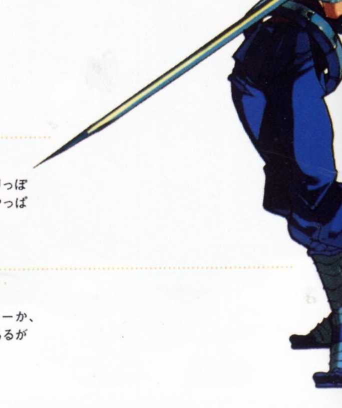


■ストライダー飛竜　メインイラスト

SHOEI（代理）	——	リキテックス

[Designer's comment]　カルト的人気のゲームだが意外とイラストは少ない。このイラストは長いあいだ行方不明だったが今回何とか発掘。描いたのはゲームを創った企画マン。カプコンのアーケードゲーム初の横型ポスターになった。

■ストライダー飛竜2



■ストライダー飛竜2　メインキャライラスト

SHOEI（代理）	2193×2991pixel	Photoshop

[Designer's comment]　これはキャラ紹介用の単体。アニメ塗りっぽく仕上げています。で、今回も絵はそんなに多くありません。やっぱり前作の呪いでしょうか?

■ストライダー飛竜2　メインイラスト

SHOEI（代理）	2866×3950pixel	Photoshop

[Designer's comment]　10数年ぶりの新作。前作のプレッシャーか、作者は構図やポーズでかなり悩んでいた模様。全体に動きはあるが仕上げに難あり。もちょっと時間あげられたらなぁ……。





■クレリック



■D&D® シャドー オーバー ミスタラ　攻略本用イラスト

西村キヌ	36.3×25.6cm	カラーインク・リキテックス

［Designer's comment］　背景に敷いたドラゴンの適当さは
ごいですが、キャラはそれなりに気合いが入っていい
じ。ドワーフが金を拾いまくるのはキンドラ以来の伝統。

■ファイター



■エルフ



■マジックユーザー





■D&D® シャドー オーバー ミスタラ　主要キャラクター

西村キヌ	——	カラーインク・リキテックス



■ドワーフ





[Designer's comment]　マジックユーザーの腰に短剣を描いたら「お！ちゃんと毒針持ってるやん」と言われてビックリ（存在を知らなかった）。ゲームを見たら色も似てるし、結果オーライということに……。キャラクター設定の段階では重要なパーツのみが描かれ、それ以外は省略されます。そのため細かいアクセサリーなどは、販促イラストをおこす際に新たに描かれることも多く、こんなことも起こるのです。

■D&D® シャドー オーバー ミスタラ　攻略本用イラスト

西村キヌ	36.3×25.6cm	カラーインク・リキテックス・コピック

[Designer's comment]　人物の後ろの看板に字を入れてもらうつもりだったのですが、隠れすぎて断念。なんのための看板なんだか……。イラストそのものはかなりリラックスした出来で気にいってます。







■バトルサーキット　メインイラスト

イケノ	2721×3849pixel	Photoshop

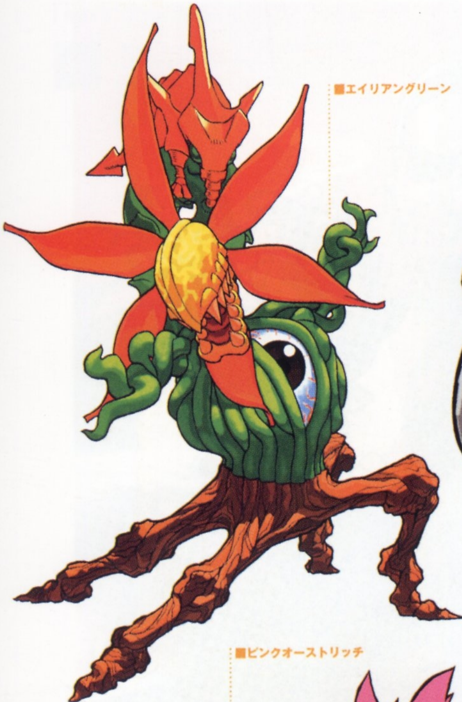
Designer's comment　原始肉がおいしそーに描けたのが嬉しいです。食べたい。



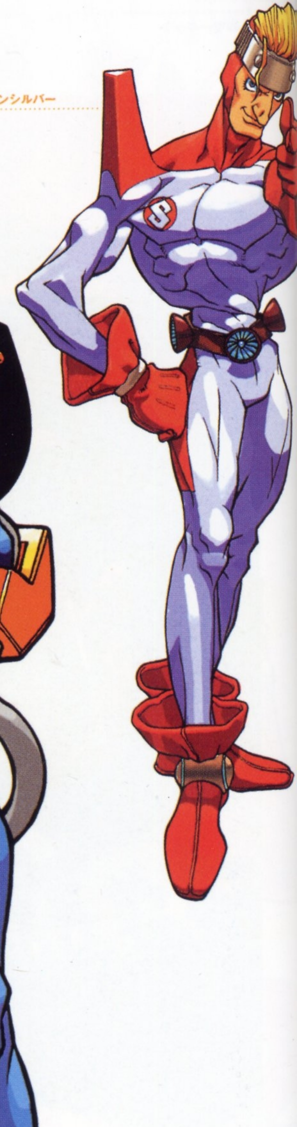
■バトルサーキット　主要キャラクター

イケノ	——	Photoshop

■エイリアングリーン



■キャプテンシルバー



■サイバーブルー



■ピンクオーストリッチ

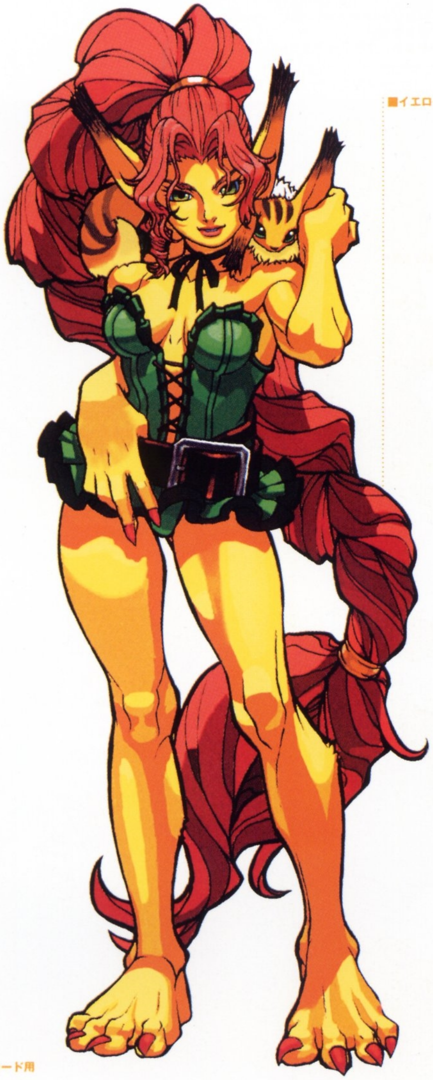


[Designer's comment]　Mac使いたての頃です。いまとあまり変わってないですね、反省点が。←ダメじゃん。

■ジョニー・ザ・ファンキーヘッド



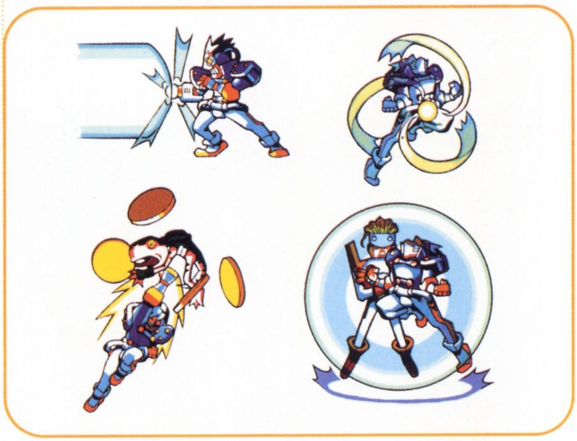
■イエロービースト



■ジパング



■インストカード用





Designer's comment　このゲームは、一回ポシャったときに先輩方のイラストがひととおりあったのですが、それらに遠く及んでないのでなんか申し訳ないです。←ダメダメじゃん。

■ブラックドラゴン　メインイラスト

AKIMAN	72.25×51.5cm	リキテックス



■マジックソード　メインイラスト

AKIMAN	72.25×51.5cm	リキテックス



■ロストワールド メインイラスト

AKIMAN	72.25×51.5cm	リキテックス



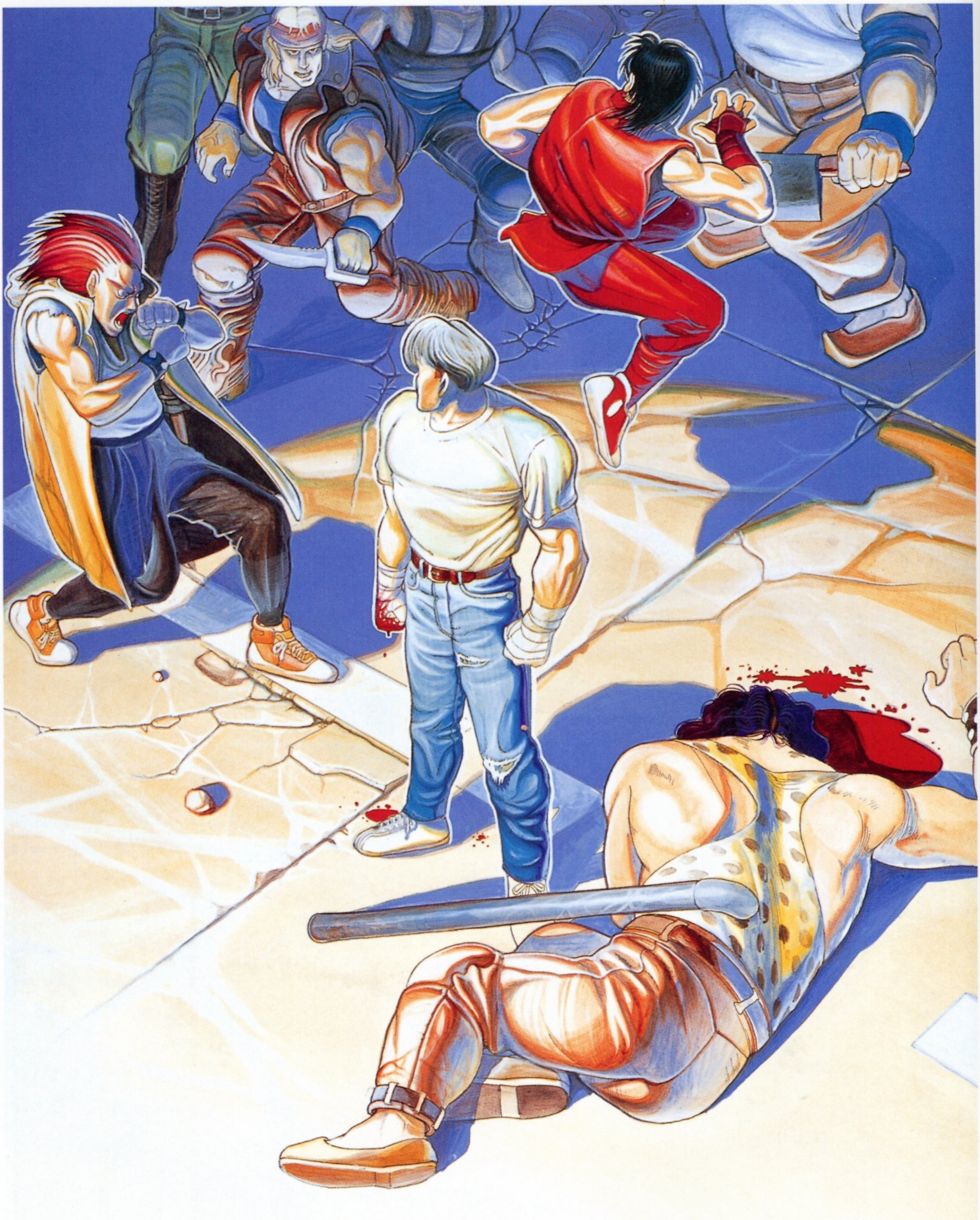
キャプテンコマンドー　メインイラスト

AKIMAN	60.4×50cm	リキテックス



■ファイナルファイト　メインイラスト

AKIMAN	51.3×36.1cm	リキテックス



■サイドアーム　メインイラスト

AKIMAN	72.25×51.5cm	リキテックス



デザイン室
責任編集

デザイン千室夜一夜 第1夜

発掘！ 西村キヌのまぼろし企画！

いまを去ることン年前……西村キヌが本業の合間にこっそり？ 温めていた謎の恋愛シミュレーション、その名は『ときめきレクイエム（仮）』!!

いつの間に！ この企画書の数々…

女性による女性のためのゲームの少なさに嘆いた西村キヌ。己の欲望のみのため、いやすべての女性ユーザーのためにこのインチキな企画は立ち上がった!! ゲームの内容は極めて単純！ 主人公の女の子になって毎日テキトーに過ごしつつ、まんまとお目当ての彼氏をゲットすること！

全宇宙の女子待望の逆ナンパゲーを初公開！







これが自分の分身となるプレイヤー。ちなみに私の好みはロングです（オメーは誰だ?）。

使い回し!? ヅラーシステム

たいそうな名前だが、実は髪型をショートかロングかを選べるだけだ！ ゲーム性に関係があるのかはまったく不明。ていうか何もかも謎!!!

ターゲットの男の子は全部で11人！

ビジュアル系からワイルド野郎まで、それぞれ一長一短ありそうな男子たち。みんなどっかで見たようなキャラばっかしだが、そこは……な！ あれだ！ フハハ！ ……わかるな？（わかりません）。にしても、改造人間やデビ○マンでギャルのハートをキャッチする気だったのか？



●天使くん





●ゴーストスイーパー教師



●改造人間





●へたれアイドル



●アヤ○ミくん





●忍者くん





●サイキッカー

●スポーツマン

更にゲーム画面では…！

日常もまた戦いだ！ テストやお手伝いなど、襲い来る試練との戦いのなかで、パートナーとの愛を育め（無理矢理）！ 教科書やコップとの戦いが非常にシュール。

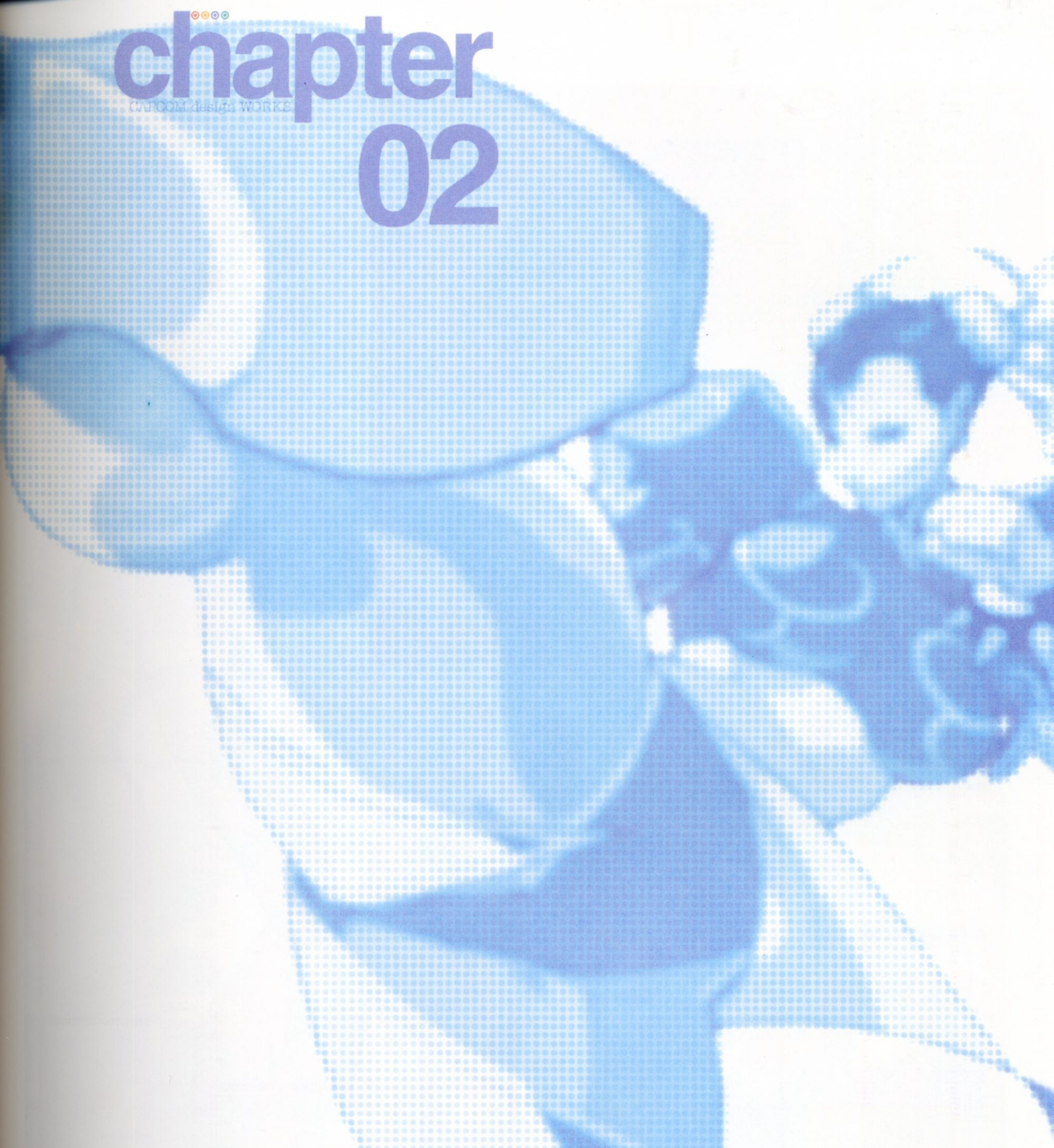


ここまでやるとホントにゲームになりそう？

文責

chapter 02

CAPCOM design WORKS



●カプコンVS.SNK 001.002

格闘ゲームメーカーのもう一方の雄であるSNKが開発に協力した、格闘ゲームファン必見の究極作。カプコンの作品はもちろん、SNKの「ザ・キング オブ ファイターズ」シリーズなどのキャラクターも使って戦うことができる。

●ジャスティス学園シリーズ(燃えろジャスティス学園、私立ジャスティス学園、熱血青春日記2) 003.004.005

対戦以外の要素も盛り込んだ、一風変わった格闘ゲームの新シリーズ。高校を舞台にした学園物で、制服姿の学生や教師が熱い拳を交える。自由に技などを設定できるキャラクターEDITのミニゲームも人気を呼んでいる。

●ストリートファイターシリーズ(Ⅲ、ZERO1～3、EX1～3、コレクション、Ⅱ、Ⅰ) 006.007.008.009.010.011.012.013.014.015

あらゆる格闘ゲームのルーツとなった人気シリーズ。大ヒットを記録した「Ⅱ」シリーズの他、時代設定を遡った「ZERO」シリーズや3Dの要素も盛り込んだ「EX」シリーズなど、バリエーションに富む。

●ヴァンパイアシリーズ(ハンター、1、セイヴァー1、2) 016.017.018

ヴァンパイアや雪男など架空のモンスターをキャラクターに、「ストリートファイター」シリーズと異なるテイストを打ち出した格闘ゲーム。独自のシステムなどで熱烈なファンを生み、人気シリーズのひとつとして定着した。

●サイバーボッツ 019

ヴァリアント・アーマーと呼ばれるロボットを操作して戦う格闘ゲーム。ブーストなどの画期的なシステムで、従来の格闘ゲームにはない動きや戦い方を生みだした。アーケードで好評を博したあとに、家庭用ゲーム機にも移植された。

●超鋼戦紀キカイオー 020

各界のロボットアニメをモチーフにした格闘ゲーム。メカや搭乗者の細部に渡る設定が、アニメファンなどの大きな支持を受けた。アニメ「超時空要塞マクロス」で著名な河野正治氏がメカデザインを手がけたことでも有名。

●エックスメンVS.ストリートファイター 021

アメコミのスーパーヒーロー、エックスメンを「ストリートファイター」のキャラクターにした格闘ゲーム。VSの名が示すように、リュウやケンなどシリーズでお馴染みの面々とエックスメンたちを戦わせることができる。

●マーブルVS.カプコンシリーズ(1、2、ストリートファイター) 022.023.024

エックスメンでお馴染みのアメコミ会の大御所、マーブル社のヒーローたちが出演する格闘ゲーム。カプコンの一連の作品のヒーローと戦う「～VS.カプコン」ほか、「ストリートファイター」シリーズのキャラクターと戦う作品もある。

●スターグラディエイターシリーズ(1、2) 025

未来世界を舞台に、激しい闘いを繰り広げる3D格闘ゲーム。その世界観に合わせた、独特の操作感で熱狂的なファンを生みだした。アーケードのほか、家庭用ゲーム機にも移植。現在、シリーズ2作品をリリース中。

●パワーストーンシリーズ(1、2) 026.027

ジャンプ&アクションのシンプルな操作で熱い対戦が楽しめる、コミカルタッチのアクションゲーム。1作目はドリームキャストの初タイトルでもあり、ネットを利用した通信対戦でも話題を呼んだ。2作目も好評発売中。

●ポケットファイター 028

「ストリートファイターⅡ」シリーズでお馴染みの格闘家たちが、可愛いSDキャラクターになって闘う格闘ゲーム。アーケードで好評を博したあと、ゲームボーイに移植され、格闘ゲーム好きの子供たちにブームを巻き起こした。

●ウォーザード 029

アーケードで好評を博した、新しいタイプの格闘ゲーム。闘いを重ねるごとに成長するというRPGのエッセンスを加えることで、やり込み型のユーザーに支持されてきた。現在も家庭用ゲーム機への移植希望が根強い逸品である。





■カプコンvs.SNK Pro.　メインイラスト

CRMK	——	Photoshop

Designer's comment　膝でこんなことされたらアゴが砕けるでしょうか。最近「PRIDE」という格闘技のビデオを観たんですが、興奮しますね。



■カプコンvs.SNK Pro.　主要キャラクター

森気楼・西村キヌ	——	Photoshop

Designer's comment　ジョー東が描けて楽しかった。出で立ちも非常にカプコン的で（服を着てない）、描き手に優しいナイスガイだと思います。

■カプコンvs.SNK　メインイラスト

SHOEI（代理） | 4476×6316pixel | Photoshop

Designer's comment　カプコンとSNKのデザインチームがバロムクロスした超絶イラスト。総勢14人のイラストレーターの合作。最後までどんなものになるか誰ひとり予想できませんでした。





■草薙京

ルガール・バーンシュタイン

■二階堂紅丸

■テリー・ボガート

■リョウ・サカザキ

■ギース・ハワード

■ユリ・サカザキ

■カプコンvs.SNK　主要キャラクター

西村キヌ	——	Photoshop

[Designer's comment]　みんな長袖長ズボンで、袴
一貫に近い恰好のカプコンキャラに慣らされてい
た自分としてはたいへん苦労しました。グッドル
ッキングなキャラが多くて、そのへん非常に楽
かったが……。次は頑張ります。





■ライデン

■ザンギエフ

■殺意の波動に目覚めたリュウ

■不知火舞

■春麗

■ガイル

■豪鬼

■カプコンvs.SNK　主要キャラクター

森気楼	——	Photoshop

[Designer's comment]　私がSNKにいた頃
いたものです。このゲーム自体、数年まえ
考えられなかった企画のものでしたし、私
にとっても画期的な出来事でした。


■ツキノヨルオロチノ
チニクルフイオリ
■山崎竜二
■リュウ
■キング
■キム・カッファン
■バイス
■ナコルル
■ブランカ
■キャミィ
■さくら
■ケン
■モリガン
■バルログ
■E.本田
■ダルシム
■バイソン
■サガット
■ベガ

■カプコンvs.SNK　DC版メインイラスト

CRMK	2920×2316pixel	Photoshop





Designer's comment　ほんとは「劇場版あしたのジョー」でジョーのパンチが外れたシーン風に、汗をまっすぐ横にぴゅーと描こうと思ったけどやめました。

■カプコンvs.SNK　DC版イメージイラスト

CRMK	2330×1701pixel	Photoshop



Designer's comment　草薙京（左の人）の髪型はてっきりん中分けだと思ってたんですけど、ちょっと横みたいで途中で気がついてよかったです。



■SNKファンクラブ用描き下ろし

西村キヌ	2550×2317pixel	Photoshop



Designer's comment

コンビニ前で対戦中の若人ふたりです。緊張しつつ描いた「京さま」ですが何かどうにも汗くさい感じ……。さくらの靴もコンバースじゃなかったりと、自社のキャラを描いてもパチモンっぽくなるのは持ち味? 通信用ケーブルもどう考えても長すぎるよなぁー。



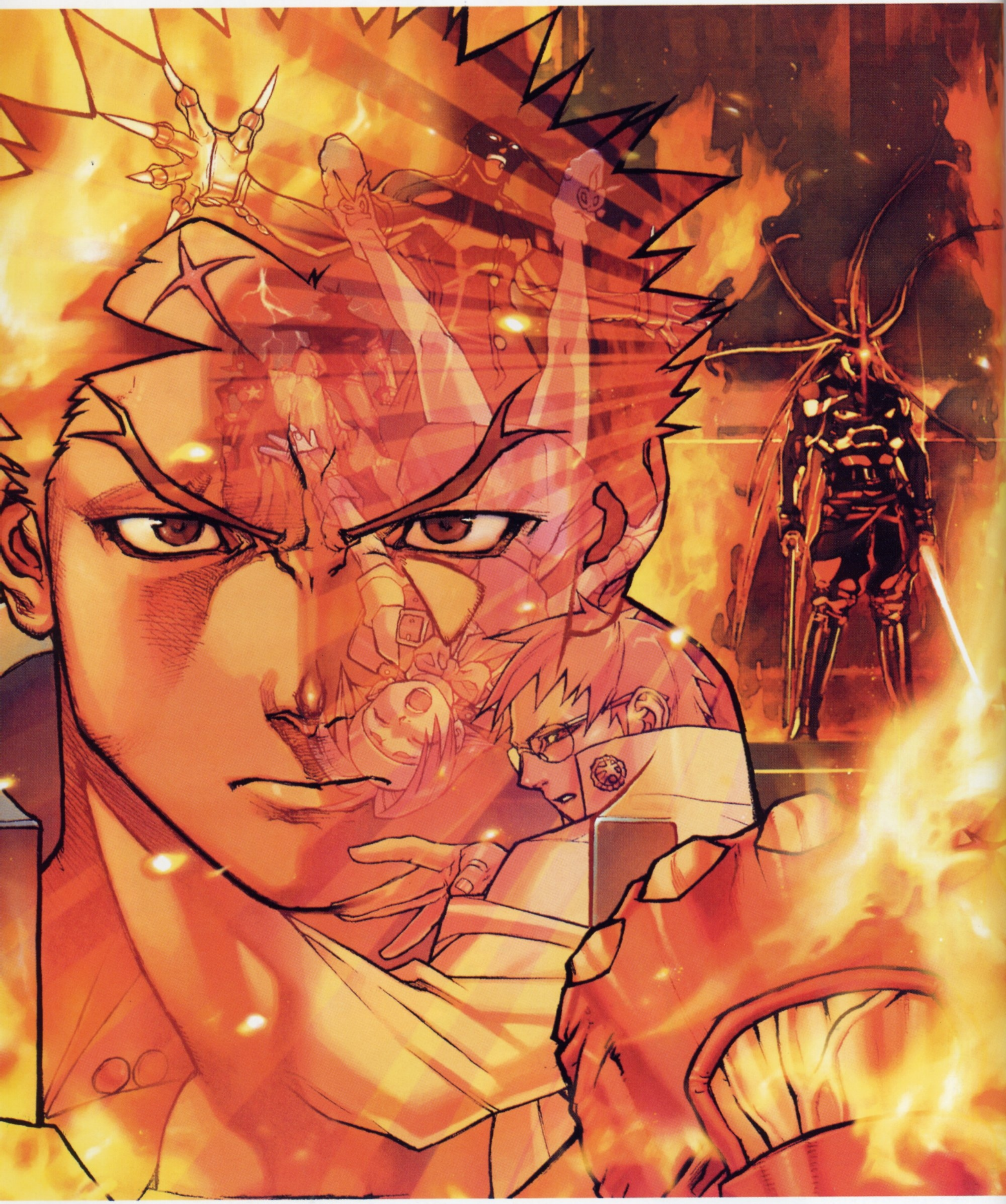


■燃えろ！ジャスティス学園　メインイラスト

えだやん	2380×2520pixel	Photoshop



[Designer's comment]　アイデア出しでかなりハマってし
い、色々悩んだ末に何とか形にしましたが、個人的に前
のメインを越えてないと思うので、あまり気に入ってませ



えだやん	———	Photoshop



[Designer's comment]　「新しいジャスティスを」と色々模索しながらがんばって描いたのですが、あとから色々粗が見えてきてちょっと後悔。あまり受けも良くなかったようで残念です。

■燃えろ！ジャスティス学園　雑誌表紙用イラスト

西村キヌ | 2800×3911pixel | Photoshop



[Designer's comment]　各DC専門誌の表紙をすべて「燃えジャス」にするという企画のために、何人かで描いた絵のうちの1枚。誰を描くかはジャンケンで決めました（あきらと岩だけはもらった）。提出したあと、もものラケットにガットを張り忘れていたのに気づき急遽SHOEIさんに描き足してもらいました。







Designer's comment　前作と変わって色々な絵を描かなければいけなかったので大変でした。あまりの時間のなさから彩色はチームの人達に塗ってもらいました。ご迷惑お掛けしました。

■私立ジャスティス学園　ドラマアルバムジャケット

えだやん	2622×2622pixel	Photoshop





Designer's comment　アーケード、家庭用に続いてのメイ
だったので、ネタ切れで大変でした。ドラマは賛否両論だ
たのですが、絵はどうだったんでしょうかね?



■私立ジャスティス学園　ムック表紙

えだやん	2005×2692pixel	Photoshop

[Designer's comment]　急ぎの仕事だったのでラフ過ぎて結構つらいですが、本になったときレイアウトでちょっと助かりました。それにしても雷蔵恐いなぁ。

■私立ジャスティス学園　PS版メインイラスト

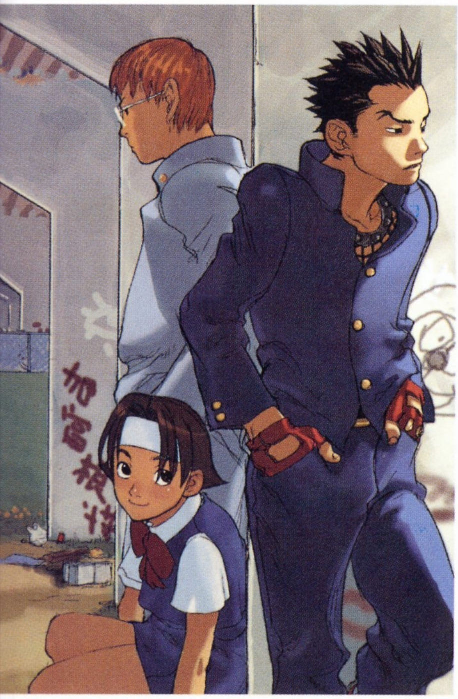
えだやん	2092×2116pixel	Photoshop

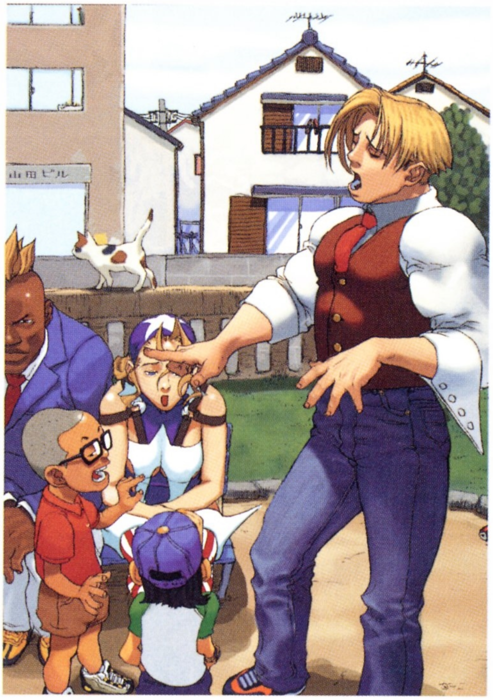


[Designer's comment]　アーケード版の「赤」と違うイメージにしようと、色々な色を使ってみました。あとこの頃からキャラが増え始めて、メインに全キャラ入れづらくなりました。








山田ビル




宮っ子ラー





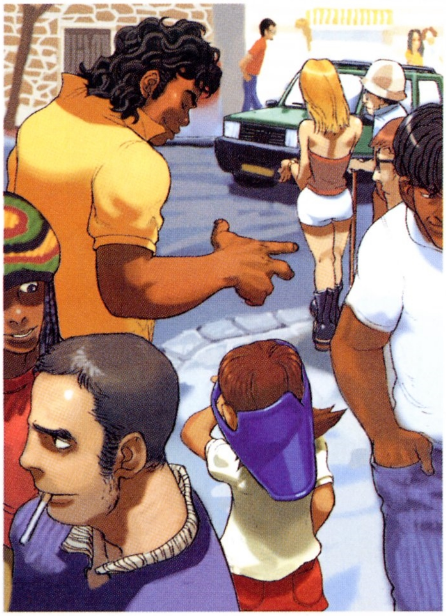
■私立ジャスティス学園　ムック用イラスト

えだやん	——	Photoshop

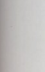












[Designer's comment]　当時かなり厳しいスケジュールだったので、イケノさん、コマキ君と3人で分担して描きました。すごく強引な感じもしますが、たまにはこういうのもいいですね。

■バツ



■ひなた



■響子



■私立ジャスティス学園　主要キャラクター

えだやん	——	Photoshop



■将馬

■竜



■エッジ



■英雄



■夏



■恭介

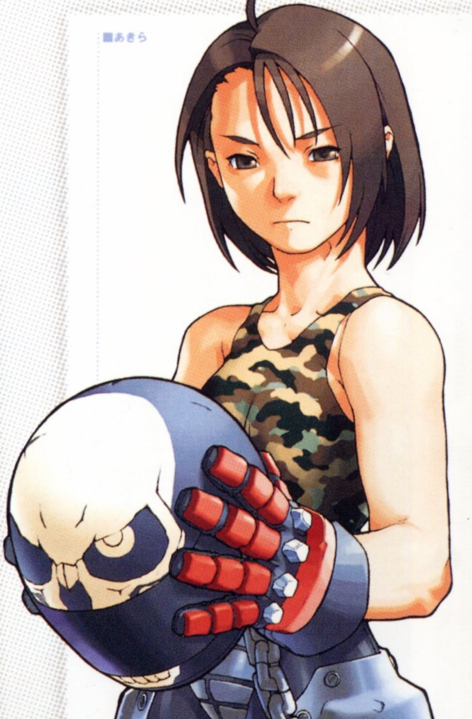


■ロベルト



Designer's comment　憧れのキャラセレ絵だったので、すごくがんばりました。いまでも気に入ってます。ジャスティスはこの頃の絵がいちばん良かったかもしれませんね。

■あきら



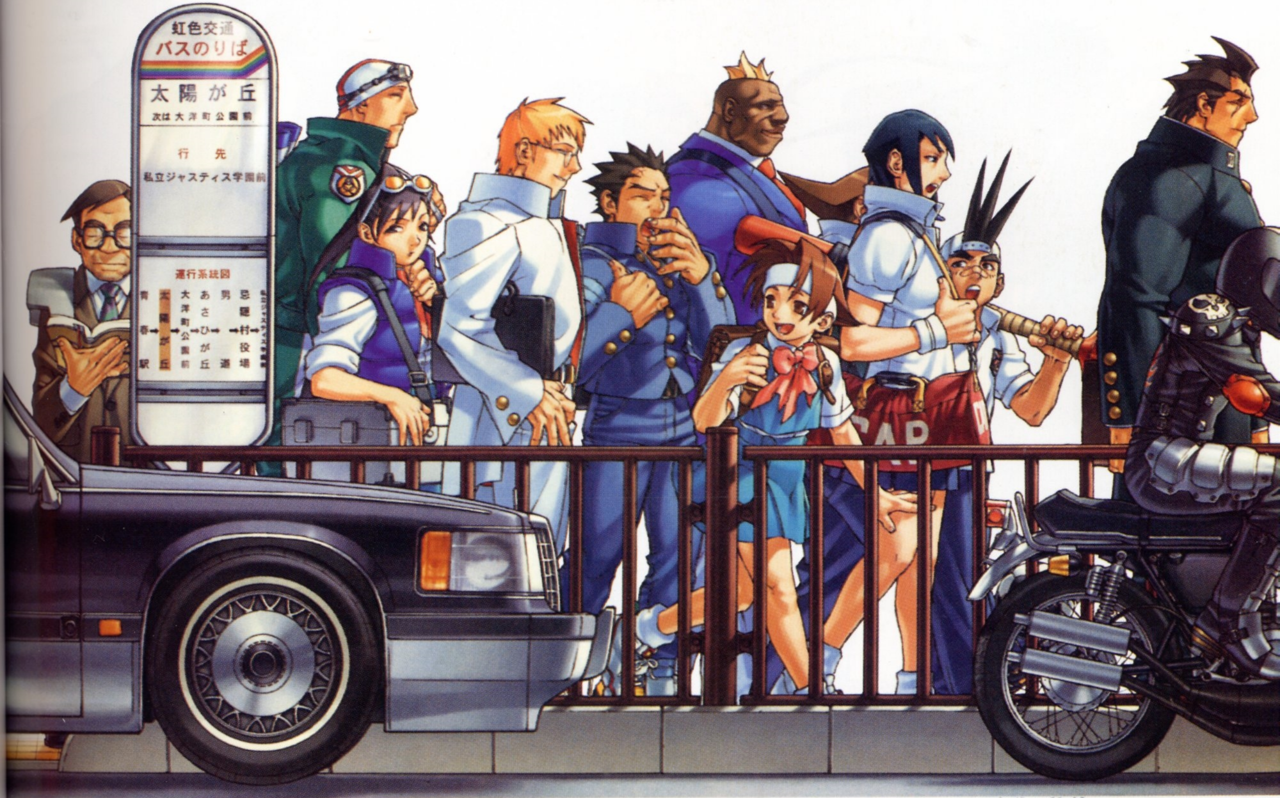
■岩



■雷蔵



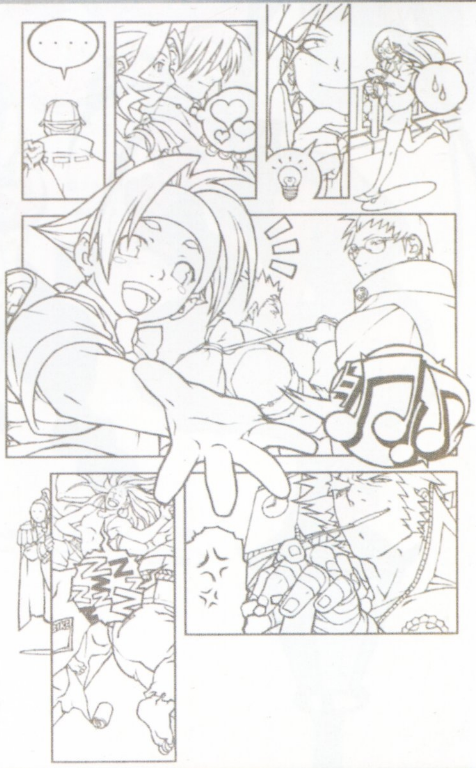




■私立ジャスティス学園　熱血青春日記2　メインイラスト

えだやん	5217×3248pixel	Photoshop

[Designer's comment]　いままでのイメージと一変してのどかな登校風景です、楽しい感じが出ればいいなと思って描きました。しかしクルマやバイクって難しいですね。



■私立ジャスティス学園　熱血青春日記2　攻略本表紙

えだやん	2480×3508pixel	Photoshop

[Designer's comment]　マンガ的イメージにしてほしいとの依頼で、どうせならメインと連動したものにしようと思い、メインに出ていないキャラを選んで描いてみました（雷蔵いないけど……）。

■私立ジャスティス学園　メインイラスト

えだやん	3672×5250pixel	Photoshop

[Designer's comment]　初めて自分がイラストを担当したゲームだったので、気合いを入れて描きました。当時の自分のすべてを出したつもりだし、いまでも気に入ってる作品です。



■ストリートファイターIII　主要キャラクター

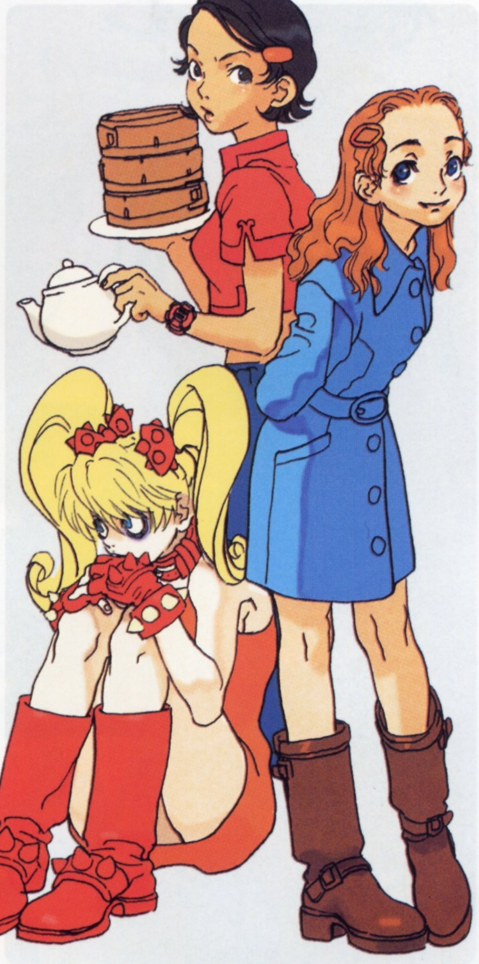
西村キヌ	——	Photoshop

■ユン



■ヤン





■ストリートファイターⅢ　主要キャラクター

西村キヌ	——	Photoshop

[Designer's comment] ストーリーデモに出てくる女の子達です。エフィー（左端）の服のトゲトゲを描き忘れました。

■アレックス



■ショーン



[Designer's comment] この頃初めてデザイン室にMacが導入されました。タブレットはまだ使われず、全部マウスで描いていました。

■リュウ



■ケン



■ギル



■ショーン



■ダッドリー



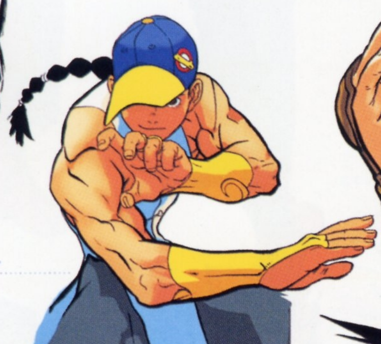
■いぶき



■エレナ



■ユン



■アレックス



■ヤン



■ストリートファイターIII　主要キャラクター

AKIMAN	——	Photoshop

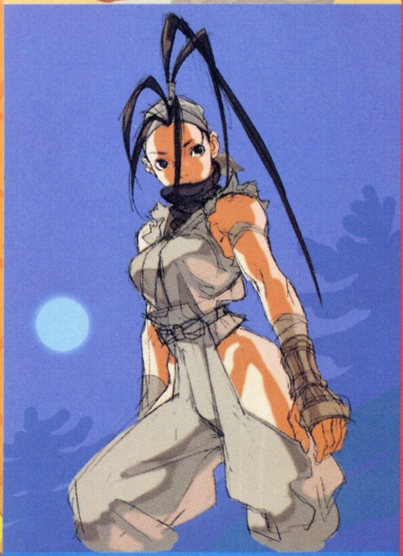
■ストリートファイターIII　主要キャラクター

西村キヌ	——	Photoshop

[Designer's comment] ケンの髪型は企画マンの絵コンテに影響されまし
絵を描くごとに新しい良い作用があるようにしたいので、そのために絵柄
キャラのイメージが変わる（違う角度から見た感じに見える）こともありま












■ストリートファイターⅢダブルインパクト　メインイラスト

西村キヌ	2928×4108pixel	Photoshop

[Designer's comment]　手前のアレックスはカラーで、後ろのヒューゴーはモノクロでそれぞれ描いて合成してもらいました。しかしアッツイ絵やなー。

■ストリートファイターⅢダブルインパクト　未使用

CRMK	1733×3000pixel	Photoshop

[Designer's comment]　これは何用に描いた絵かよく覚えてないです。そういえば、この豪鬼というキャラクター最初は隠しキャラ（ゲーム中に登場することをないしょにしてる）でしたねぇ。



■ストリートファイターⅢダブルインパクト　メインイラスト

西村キヌ	4273×3574pixel	Photoshop

[Designer's comment]　頭の中にある像を具体化するにあたって、より慎重に（最初のイメージに忠実に）ヤル、という方向の描き方にチャレンジしてみましたが。

■ストリートファイターIIIサードストライク　メインイラスト

イケノ	2536×3524pixel	Photoshop



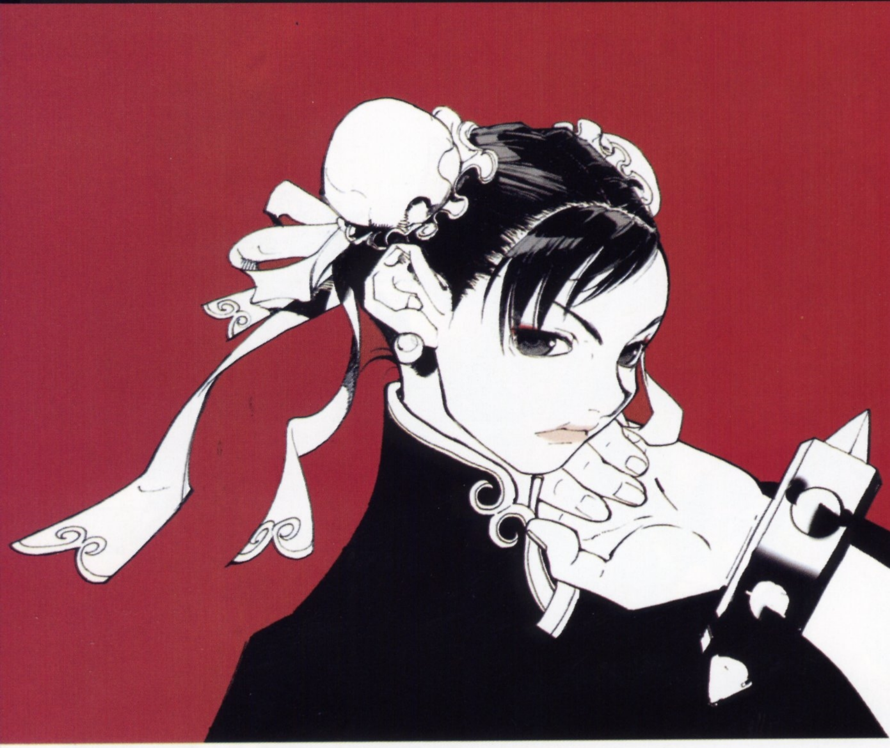
[Designer's comment]　ん～これの垢抜けなさ加減が、心のシコリとなりDC版のメインまで眠れる夜が続くこととなるのでした。←寝てるやん。



■ストリートファイターⅢサードストライク　セレクトデモ用

イケノ	——	Photoshop

[Designer's comment]　感じ、雰囲気を出すって難しいです。デッサンデッサンってせこせこ描くとほんとにせこい絵になります。このなかで比較的せこくない絵は、う〜ん4、5枚かな。





■ストリートファイターⅢサードストライク　ショーグッズ用

SHOEI（代理）	3005×2126pixel	Photoshop

[Designer's comment]　ゲームショーのペーパーバッグ用描き下ろし。
色が3色なのは印刷の関係から。





■ストリートファイターⅢサードストライク　DC版ジャケット用

イケノ	3737×4465pixel	Photoshop



[Designer's comment]　いっこいっこのパーツは垢抜けようと必死になってるのですが、全体でこぢんまりしてますね。あちゃー。でも個人的にはコレ好きです。あんまり好きな絵ないんですけどネー

■ストリートファイター　メインイラスト

——	60.5×49.5cm	リキテックス





■ストリートファイターIIダッシュ　メインイラスト

SHOEI	60.5×49.5cm	キャンバス・リキテックス


[Designer's comment]　「ストII」制作後、多くの人と出会い、いろいろな仕事に関わりました。私の人生を変えてくれた感謝すべき”偉大な作品”です。



■ストリートファイターII　メインイラスト

AKIMAN	72.7×51.5cm	キャンバス・リキテックス



■スーパーストリートファイターII　メインイラスト

西村キヌ	73×60.4cm	キャンバス・リキテックス

[Designer's comment]　紙に書いた下絵をキャンバスに投影してトレースできる！　という秘密兵器を使って描きました。あの装置、いまはどこにあるのかなー。





■ストリートファイターⅡターボ　メインイラスト

西村キヌ	49.5×60.5cm	リキテックス

Designer's comment　この頃は腕がなくて「ストⅡを描くのがつらかった。しかしそれなりには納得のいく出来であります。なにしろ人には言えないほど時間がかかっているからな。あれから?年、腕のほうは多少ましにはなったけど、肝心のスピードのほうはあんまし変わってないような……(ダメだ!)。

■スーパーストリートファイターⅡ　トーナメントバトル　メインイラスト

CRMK	49.5×60.5cm	リキテックス

Designer's comment　またこんな風に大きいキャンバスにアクリル絵の具で描いてみたいですね～(この絵はけっこう大きいのです)。でもいったい何日かかるんでしょうか。





■ストリートファイターZERO　メインイラスト

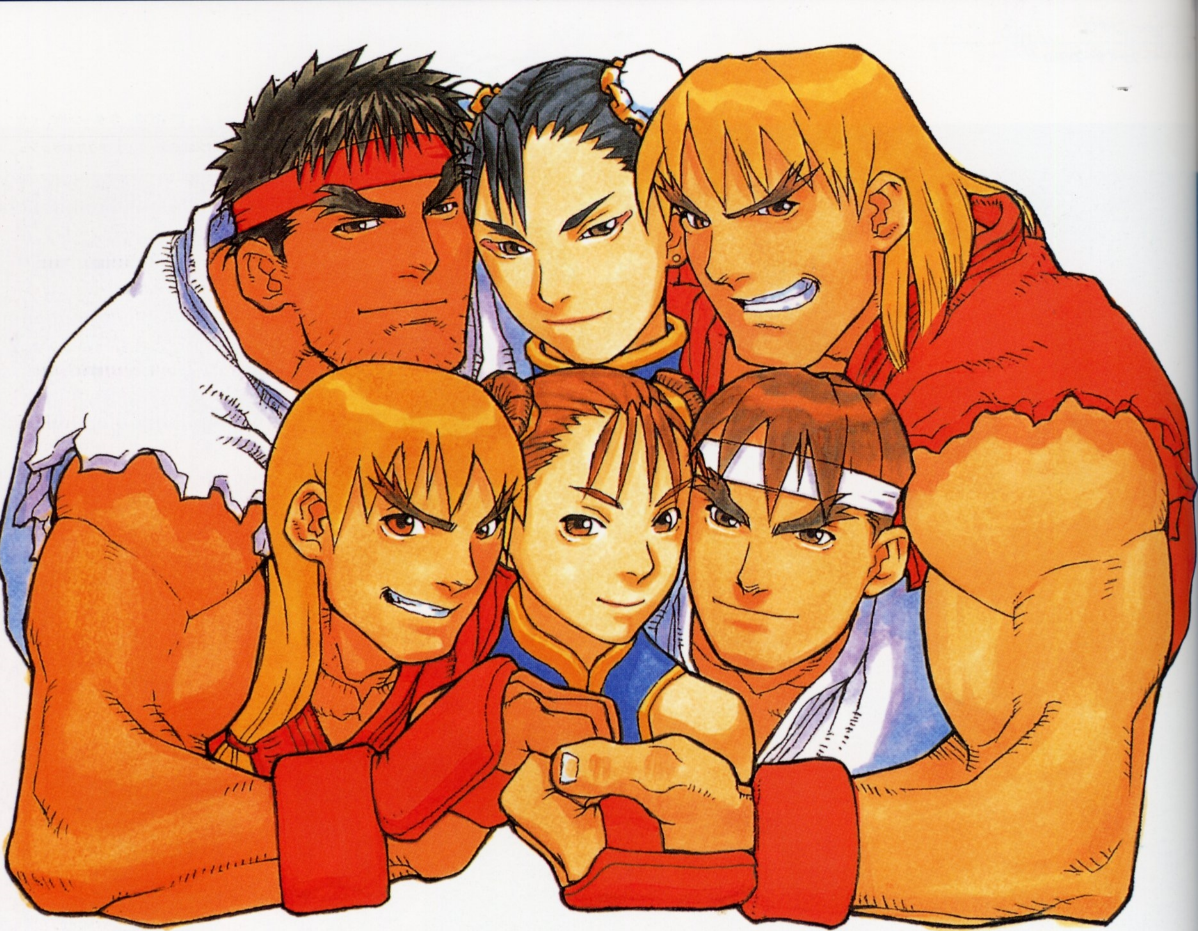
大ちゃん	40.85×31.6cm	イラストボード・リキテックス

Designer's comment　下絵の段階でいい感じだったので、勢いを殺さずに描くことができました。いま見ても、この頃の何か熱いものを感じる作品です。

■ストリートファイターコレクション　ジャケット用

えだやん	2290×3150pixel	Photoshop

Designer's comment　いまでもなんですが「ストⅡ」のキャラはすごく難しいです。でもこれはまだましに描けた方かなぁと思ってるんですが、どうでしょうか?

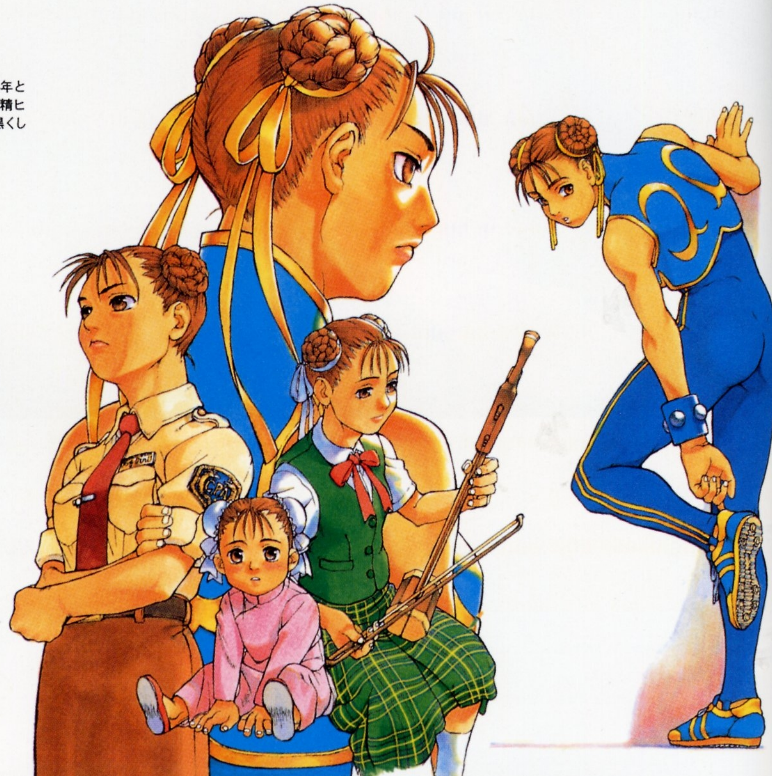


■ストリートファイターZERO　テレフォンカード用

イケノ	25.7×18.1cm	コピー紙・コピック

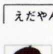


[Designer's comment]　何か「ストリートファイターシリーズ」?周年とかで描いたんだと思います。おっさんのリュウ描くときは絶対不精ヒゲを描いてしまいます。とゆーか描きたいんです。あと肌を浅黒くしてしまうなあ、なんか。



■ストリートファイターZERO　小説ピンナップ用イラスト

えだやん	29.6×19.5cm	コピック



[Designer's comment]　入社して半年ぐらいの頃に描きました。当時はデッサンやその頃の自分の絵を会社の絵に合わせるのがすごく大変で、とくに立ちポーズは死にそうになりました。

■ストリートファイターZERO2　サターン版ジャケット

えだやん	25.7×23.5cm	アクリルガッシュ



[Designer's comment] 構成とか処理の仕方とかうまいことといかなくて、全体的にいまひとつぱっとしない作品になってしまいました。でも絵具の作品なので結構好きな方です。





■ストリートファイターZERO2　シークレットファイル用

CRMK	40.85×31.6cm	アクリルガッシュ



[Designer's comment]　このときガッシュという絵具を使って、いいなーと思ったんですけど、その後あんまり使う機会がないうちにすっかりコンピュータで描くようになってしまいました。

■ストリートファイターZERO2　ドラマCDジャケット

イケノ	25.6×26.6cm	ケント紙・リキテックス



[Designer's comment]　手描きの頃のですね～。なつかしーというか、当時がいつなのか、何してたのか何ひとつ思い出せませんが、バックの豪鬼をいちばんがんばって描いたような気もします。



■ストリートファイターZERO2　主要キャラクター

えだやん・CRMK	A4	リキテックス・ガッシュ

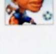


■ローズ ■ナッシュ ■ダン ■ソドム ■ダルシム ■ロレント ■ベガ ■バーディー ■ザンギエフ ■サガット



■ストリートファイターZERO2　ドラマCDジャケット

大ちゃん	23.2×23.1cm	ケント紙・リキテックス



[Designer's comment]　確か最初のアイデアでは、駄菓子屋が舞台でした。きっと、なつかしい雰囲気のある絵を描きたかったんだろうね。



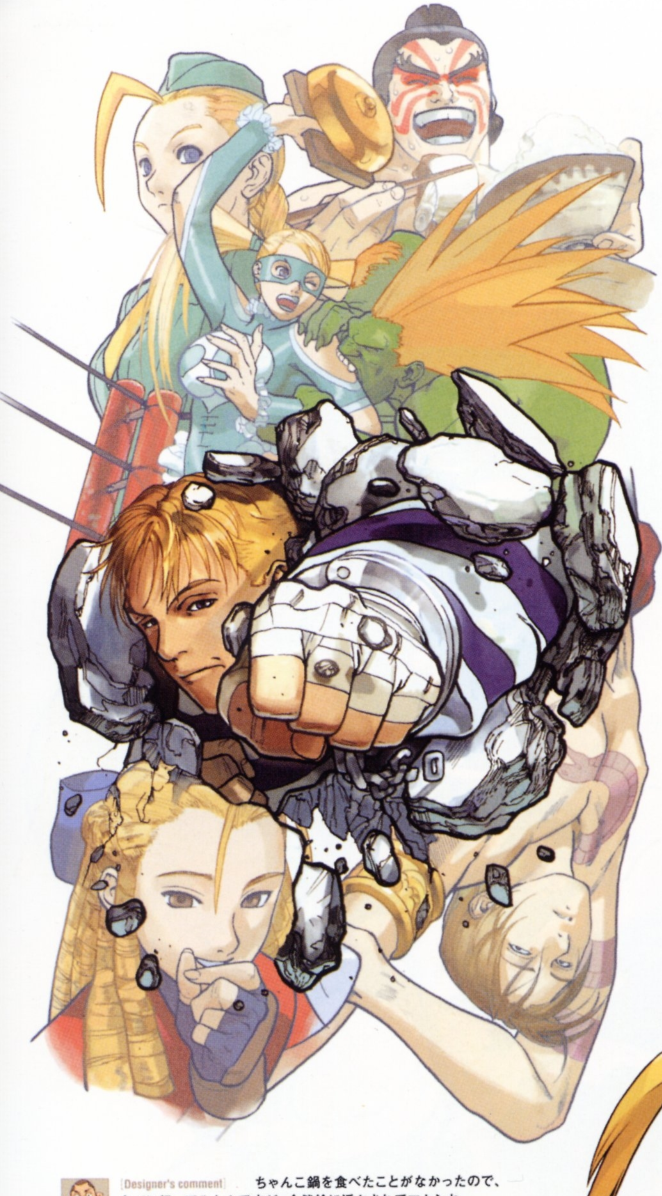
■ストリートファイターZERO3　サターン用ジャケット

SHOEI（代理）	2818×3100pixel	Photoshop

Designer's comment　対戦格闘ものは基本的にキャラクターを全員登場させたいので常に構図で悩みます。この絵も本来はPS用に進めていたものですが、構図で詰まり間に合いませんでした……。

■ストリートファイターZERO3　メインイラスト

CRMK	2442×3972pixel	Photoshop



[Designer's comment]　ちゃんこ鍋を食べたことがなかったので、食べに行ってみたんですが、全然絵に活かされてマセンね。

■ストリートファイターZERO3　カレンダー用

ヒデキ	4500×4340pixel	Photoshop





[Designer's comment]　なんか懐かしい気持ちが蘇りますね。ゲーセンでバイトしてた頃の持ちキャラであった本田の復活が嬉しかった記憶が。大銀杏投げは最高だな。



■ストリートファイターZERO3　PS版ジャケット

えだやん	312×5138pixel	Photoshop

[Designer's comment]　色々悩みながら構成した結果、かなり変則的で非常に「使いにくい」絵になってしまいました。でもキャミィは結構気に入ってます。



■ストリートファイターZERO3サイキョー流道場　メインイラスト

イケノ	6173×3149pixel	Photoshop

[Designer's comment]　どこまで記号化するかむつかしいです、ちょうどこのテの絵が大流行のときにやってしまいました。あ～あすいません。



■ストリートファイターEX　PS版用イラスト

えだやん	2126×2973pixel	Photoshop



[Designer's comment]　すごく急ぎの仕事だったので焦りながら描きました。確かこの絵で初めてフィルター機能を使ってみたんですが、未だ使いこなせず苦労してます。

■ストリートファイターEX　ムック表紙

えだやん	2126×2973pixel	Photoshop





[Designer's comment]　この頃からMacで塗る様になったんですが、この頃から比べると多少は使えるようになったかな?　しかし絵具から離れてもう5年近く経っちゃったのかぁ……。

■ストリートファイターEX2 Plus　メインイラスト

イケノ	2406×3291pixel	Photoshop

Designer's comment　一枚モノはあまり好きではないんです。なんかまとめよう、まとめようとゆうのに終始してしまいがちでどうしたらいいかわからなくなったりして。いざできてみても、なんとかまとまってるだけとゆうことが多いので。コレのときもそんな感じだったと思います。





[Designer's comment] 描いてるときは、背景赤のつもり
すが、印刷ではオレンジでした。色的に全然見たくないで
に自分の描いたモノはあまり見たくない）が、絵的には意
す。でも色はいじりたいナー。大急ぎの仕事でした。

■ストリートファイターEX3　PS2版パッケージイラスト

イケノ	3146×3912pixel	Photoshop



[Designer's comment] いちおう、お城っぽいのも描いてあるんですが、すごくいいかげんです。

■ヴァンパイア　メインイラスト

CRMK	60.5×50cm	キャンバスボード・リキテックス



[Designer's comment] このゲームが、海外（たしかアメリカ…
メ化されたことがあるんですが、なんだかかなり嬉しかった…

■ヴァンパイアハンター　メインイラスト

CRMK	40.8×31.7cm	イラストボード・リキテックス





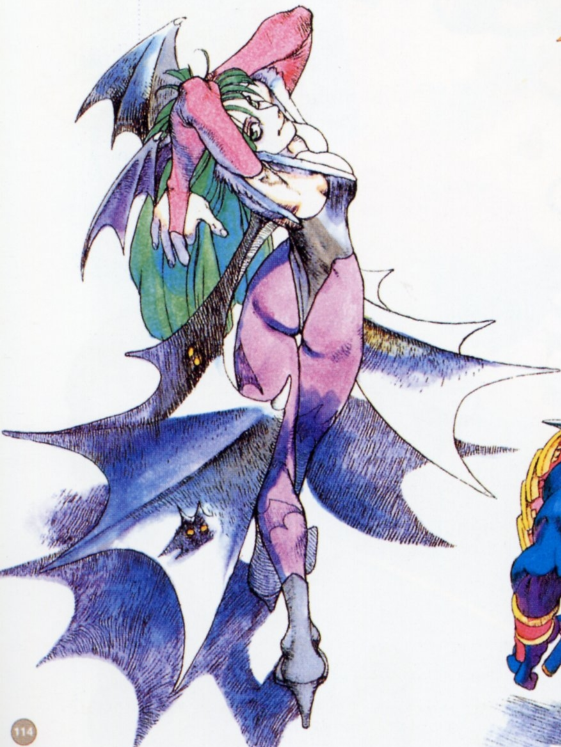
■ヴァンパイアハンター　主要キャラクター

CRMK		リキテックス

■パイロン



■モリガン





■ヴァンパイアハンター　カレンダー用イラスト

えだやん	28cm×38.4cm	アクリル絵具・カラーインク



Designer's comment　入社して2番目に描いた絵で、カレンダーに
ったときは嬉しくて田舎の祖母のお土産にしました。しかし「ヴァ
パイア」シリーズは難しいですね。

■ビシャモン



■ヴァンパイアハンター　主要キャラクター

—	—	—



■ヴァンパイアハンター　CDブック表紙

イケノ	A4	コピー紙・コピック

Designer's comment　同じムック内のほかのイラストのほうができ映えいいです。なんか真面目なんは描けないのかもしれません。



■ヴァンパイアハンター

イケノ	—	—



■ヴァンパイアハンター　プレゼント用？（未使用）

CRMK	373cm×274cm	マーメード紙・カラーインク・色鉛筆

Designer's comment　カラーインクとか、色鉛筆とかいろいろ使っていっしょうけんめい描きました。



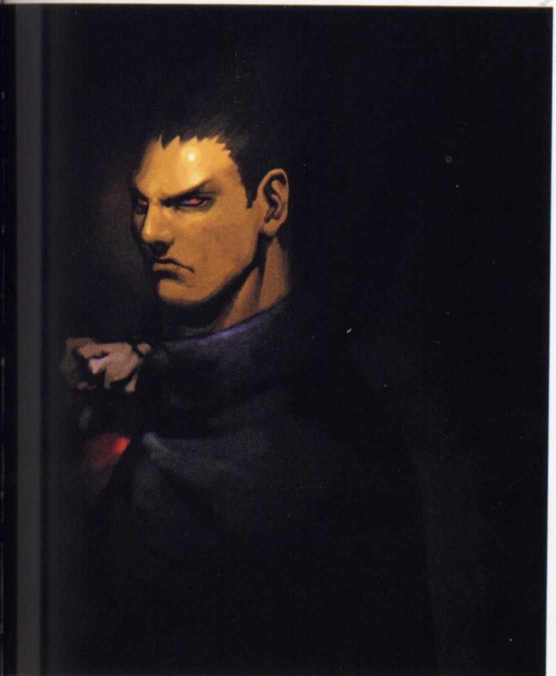


■ヴァンパイアセイヴァー　メインイラスト

CRMK	3375×4551pixel	Photoshop

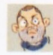


[Designer's comment]　一応、狼(男)が赤ずきんちゃんを気にして
感じも、盛り込んでみました。



■ヴァンパイアセイヴァー　ムック用イラスト

CRMK	2953×3000pixel	Photoshop



[Designer's comment]　こんな雰囲気の絵はまた描いてみたいです。今度は背景も。





■ヴァンパイアセイヴァー　ムック用イラスト

CRMK	2361×3273pixel	Photoshop



[Designer's comment]　赤ずきんちゃんに合った花言葉の花を調べて描いた覚えがあるのですが、手元に資料がないのでわかりません。

■ヴァンパイアセイヴァー　ムック用表紙

CRMK	2232×3000pixel	Photoshop



[Designer's comment]　モリガン（右の女の人）の鼻息で鏡（一応鏡です）を曇らせてみました。

■ヴァンパイアセイヴァー　カレンダー用

CRMK	2090×2980pixel	Photoshop





■フェリシア

■モリガン

■アナカリス

Designer's comment　ジェダ（右上の男の人）が胸を開いて「どれでもお好きなのをドーゾ」と、やってるんですが、わかりにくいですね。

■ヴァンパイアセイヴァー　主要キャラクター

CRMK	——	Photoshop

Designer's comment　レイレイ(でっかい爪の女の子)のポーズが気に入っています


■バレッタ
■デミトリ
■キュービィー
■サスカッチ
■リリス
■ザベル
■レイレイ
■オルバス
■ジェダ
■ビシャモン
■ビクトル
■ガロン





■サイバーボッツ　ムック用綴じ込みポスター

SENSEI	31.4×45.1cm	イラストボード・リキテックス

[Designer's comment]　戦闘と言うよりは、はた迷惑なロボットの喧嘩(?)という、「ボッツ」の雰囲気は出たんじゃないかと。すんなり描けました。



■ジン・サオトメ（DC版キカイオーおまけギャラリー）

西村キヌ	1200×1320pixel	Photoshop



Designer's comment 「キカイオー」コンシューマ版のおまけ用に描いたものです。普通キャラクターは多くの人の手を経て消費されていくものですが、サオトメはわりとおいしいポジションをもらうことが多く（VSシリーズなど）、なかなか幸せなキャラだと思います。

■サイバーボッツ　ドラマCDジャケット

イケノ	29.5×20.9cm	コピー紙・コピック



Designer's comment 「サイバーボッツ」のムック用だったと思います。いつもの格闘路線と違ったノリのキャラクターばかりだったので描いてて楽しかったです。

■サイバーボッツ　ムック用

西村キヌ	27.9×20.8cm	コピー紙・コピック

Designer's comment バオとマオはともかくほかの連中はどうやって登ったのか？　シェイドが飛んで追っかけてきてますが、あのスーツにはそんな機能があったのか？　など、なにやら謎てんこ盛りの絵ですが、そこはまあアレだ……な！



■サイバーボッツ　DC超限定版ジャケット

SENSEI	38.8×29.6cm	イラストボード・リキテックス

Designer's comment 時間の関係でいつもの半分程のサイズで描いたので、さすがに荒いですね。ドリル好きの方のために。

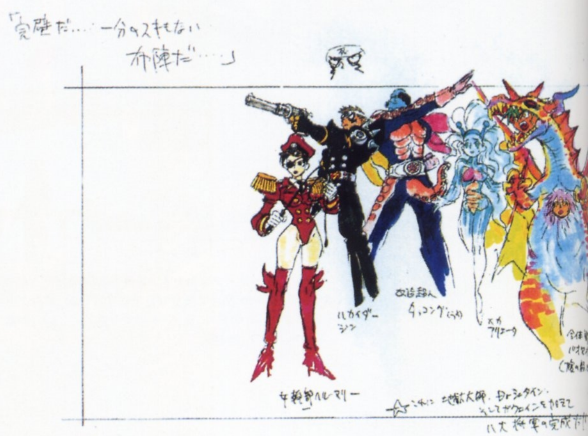


■サイバーボッツ　DC版攻略本用

西村キヌ	3898×2835pixel	Photoshop

[Designer's comment]　たぶん「サイバーボッツ」としては最後に描
たイラスト。最後の最後でアリエータが人間らしい表情をしていま
ね。背景の地球はSENSEI君が描いたものを使わせてもらいました





■サイバーボッツ　エンディング用下描き

西村キヌ	B5	コピー紙・コピック

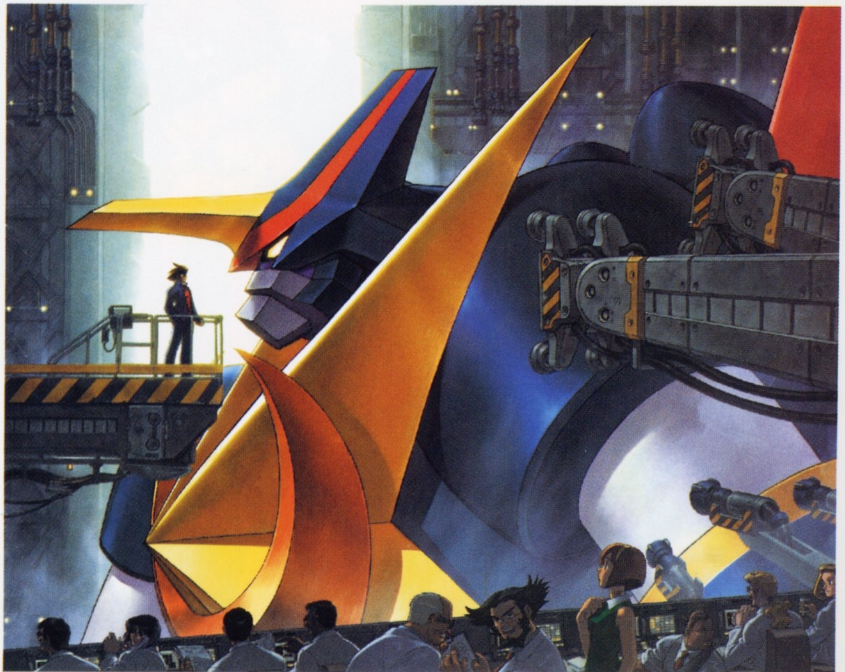
[Designer's comment]　コンシューマ版のデビロット姫のエンディング。改造(強化
れても、どのキャラもあんまり変わっていませんね。左上のセリフ(完璧云々)は
たときの自分の心の声でしょうか。

■超鋼戦紀キカイオー　DC版海外用ジャケット

酒井葵	3250×3250pixel	SOFTIMAGE 3D・PhotoShop



Designer's comment　海外向けなので、暑苦しくしてみました。爆発と街に苦労した一品です。21世紀はこんな街になってるはずだったのに、期待外れもいいところでがっかりです。



■超鋼戦紀キカイオー　DC版国内用ジャケット

SENSEI	3900×3250pixel	PhotoShop・Painter

Designer's comment　これ、自分ではいい絵だと思うんですが……。使われ方を見ていると、ほかの人はそうは思わないみたいですね。うーん。

超鋼戦紀キカイオー　主要キャラクター

SENSEI・酒井葵	…………	Photoshop



[Designer's comment]　ロボットは酒井君と手分けして描きました。どれがどっちの絵かわかるでしょうか?　キャラ絵は別の方。(SENSEI)


魔法の国のポリンちゃん
重装甲陸戦兵器
夢幻合体
STRATEGIC VARIABLE FIGHTER
ラファーガ

■超鋼戦紀キカイオー　主要キャラクター

酒井哭	—	Photoshop





[Designer's comment] ほとんどのイラストがゲーム中で使うモノだったので、四角の中に収まってますね。ちなみにジン・サオトメは西村さんの手によるものです。



■超鋼戦紀キカイオー　ドラマCDジャケット

SENSEI	3510×3129pixel	Photoshop・Painter

Designer's comment　CD関係は、両方とも発注を受けた段階で締め切りが目の前で、もう。あまつさえ「無理に描かなくてもいいんだけど」とか言われて、もう。



■超鋼戦紀キカイオー　主題歌CDジャケット

SENSEI	2387×4300pixel	Photoshop・Painter

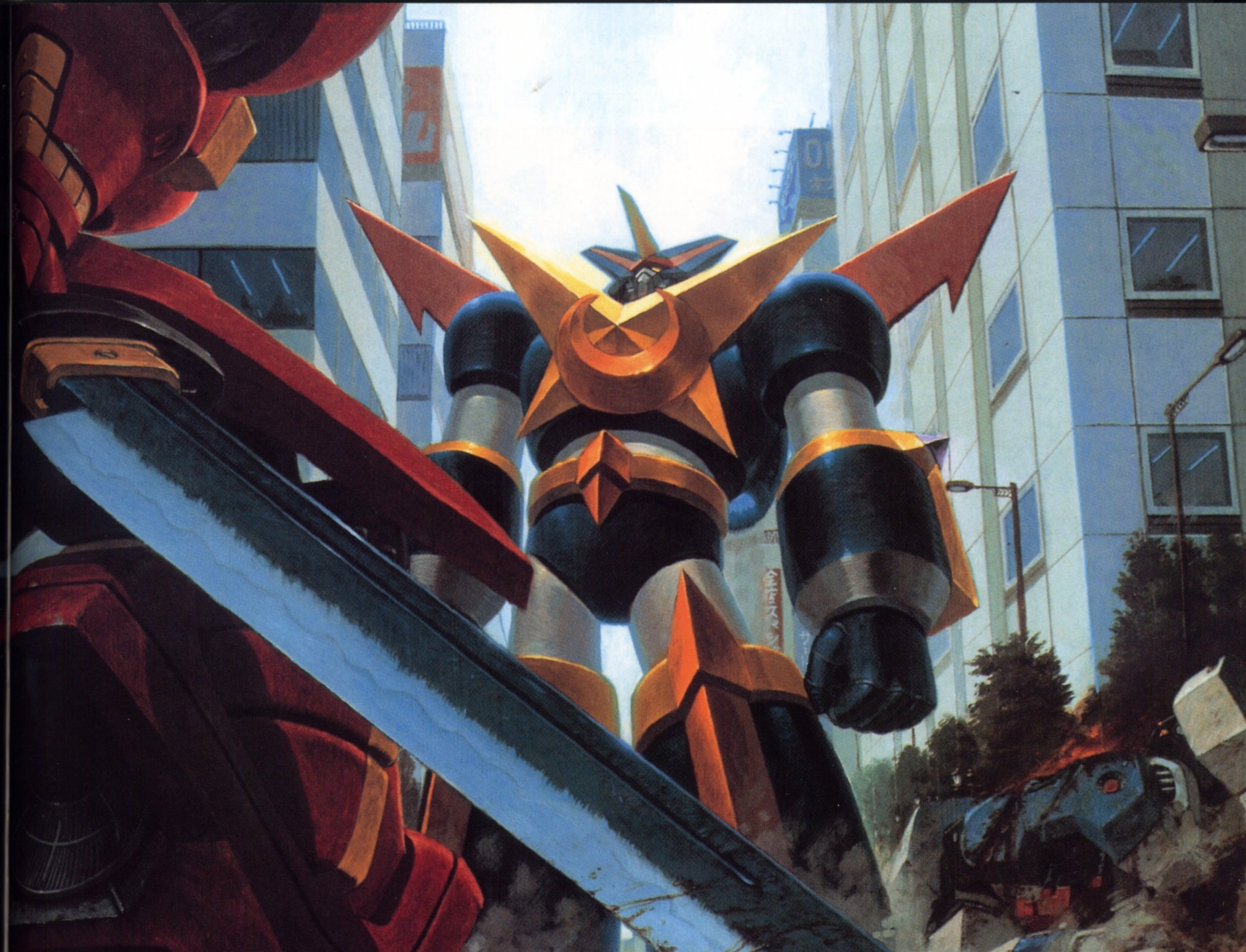
Designer's comment　レイヤーを分けてあるので、覇王剣を持ったキカイオーだけ別に使えるようになっています（裏はドラマCDの裏面の続きなのデス）。



■超鋼戦紀キカイオー　メインイラスト

SENSEI	44.5×59.3cm	イラストボード・リキテックス・アクリルガッシュ

Designer's comment　輝く空の後光を背に仁王立ち。戦闘ポーズなどとっては、絵になりません。なぜならキカイオーは、「王」だからです。







[Designer's comment] この衣装のローグ（右上か
キックしてる女の人）を実写版映画で観てみたいで

■エックスメンvs.ストリートファイター　ムック用

CRMK	3125×3500pixel	Photoshop



■マーヴル スーパーヒーローズvs.ストリートファイター メインイラスト

CRMK	2641×3409pixel	Photoshop

Designer's comment　一日も終わって、トイレで用を足してるときに、真ん中の黄色いおじさんのイメージが浮かんで（よくあるポーズですが）、あと、周りに適当に配置したらできました。



マーヴルvs.カプコン　メインイラスト

CRMK	2641×3409pixel	Photoshop



[Designer's comment]　親戚の家で、久し振りにコーヒーを飲んだら眠れなくなってしまって、このまま悶々としてるのももったいないので、この絵柄を考えつきました。ふとんの中で。

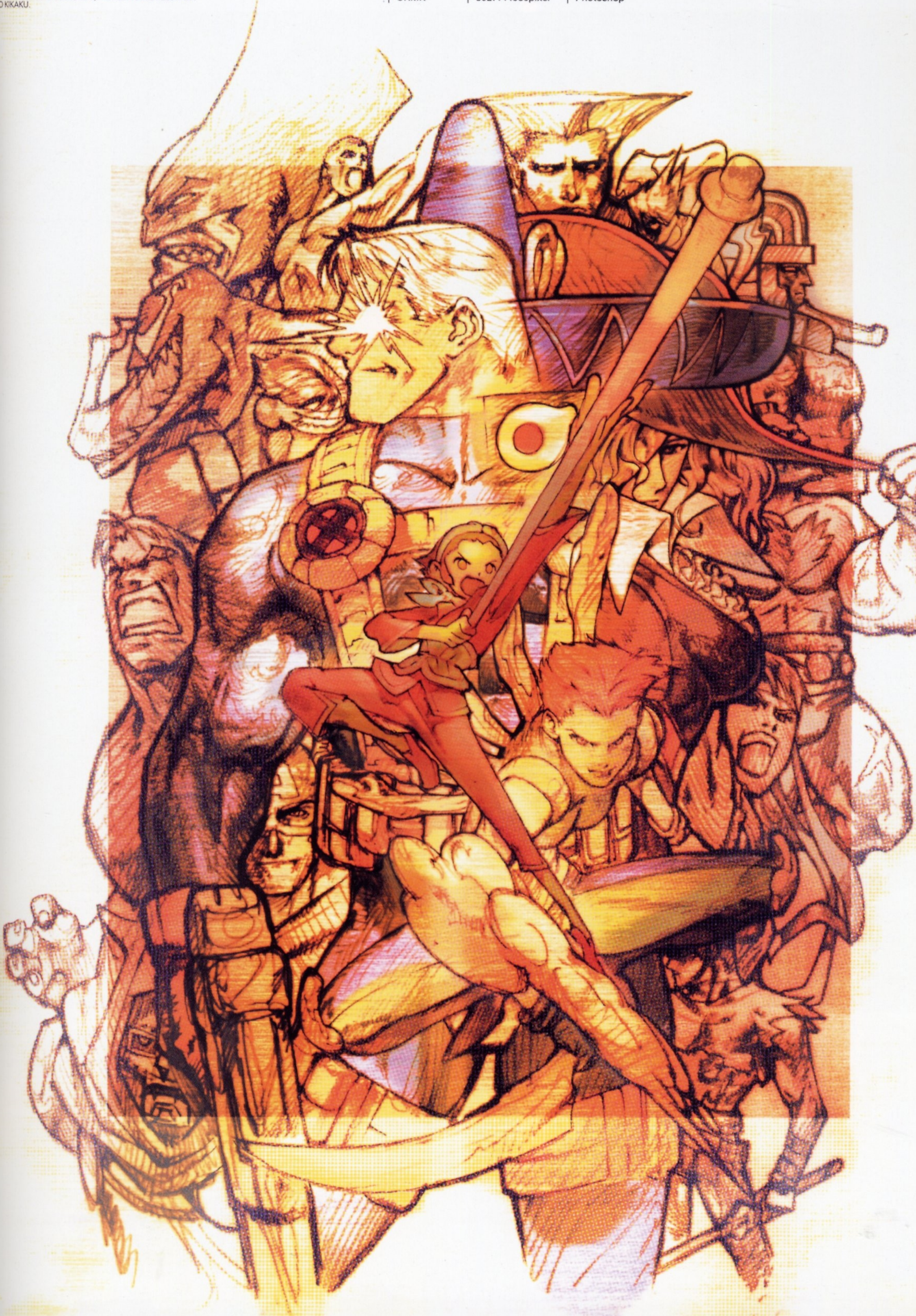


■マーヴルvs.カプコン2　メインイラスト

CRMK	3027×4050pixel	Photoshop



[Designer's comment]　このゲームは家庭用と業務用で登場キャラクターが微妙に違うので、絵を描くときに気を使ったような、使わなかったような……。





■スターグラディエイター　PS版メインイラスト

酒井奨	3540×3000pixel	SOFTIMAGE 3D・PhotoShop



[Designer's comment]　これは、ほとんど編集しただけという感じです。空気感を出すために、何重にも絵を重ねてます。でも、ベクタの焼けこげが実はゲレルトのひげテクスチャと同じなのは秘密。

■スターグラディエイター2　メインイラスト

CRMK	3259×4200pixel	Photoshop



[Designer's comment]　この絵を描く1年ほどまえの、ある会議に参加してるときに、ごにょごにょっと落書きして考えました。ゲルト（右の赤いおじさん）が、気に入ってます。あと左下の人。





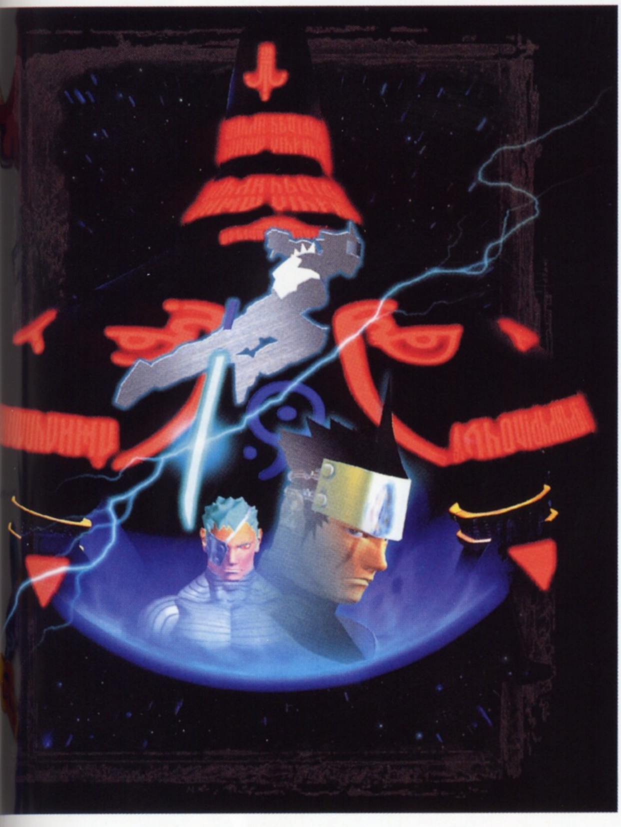
■スターグラディエイター2　主要キャラクター

CRMK		Photoshop

■ゼルキン　■ブラッド　■白虎　■ガンテツ　■ゲルルト



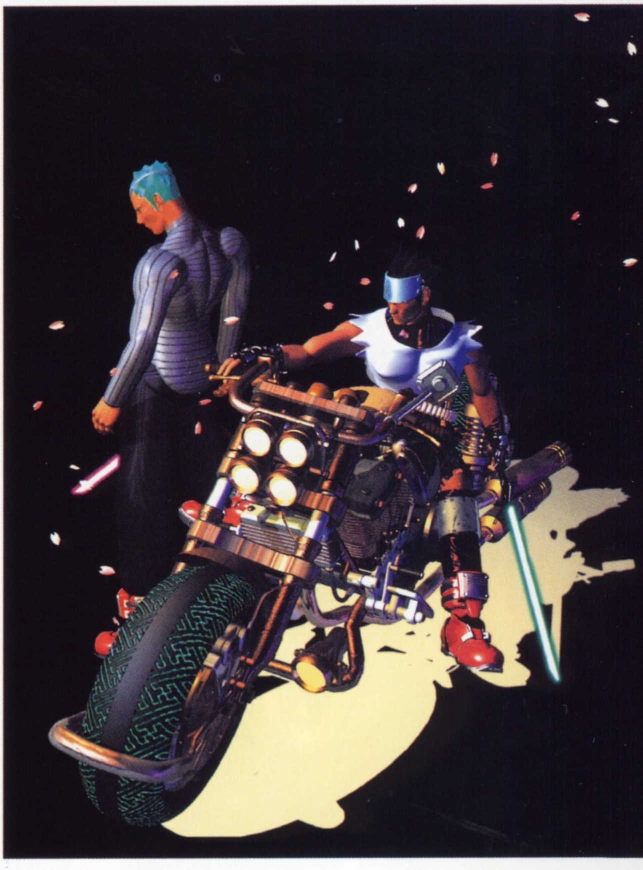
Designer's comment　この絵は、基本的にふたりで1枚という感じで描きました。どれとどれがペアでしょう？　ペアになれないのがふたりいます。



■スターグラディエイター　メインイラスト

SENSEI	3000×3700pixel	SOFTIMAGE 3D・Photoshop

Designer's comment　モデリングが終わってないのに締め切りが。しかたがないのでイメージ的に処理してみました。ハヤトのモデリングはCRMK君の手によるものです。



■スターグラディエイター　PS版販促カレンダー用

酒井奨	2598×3591pixel	SOFTIMAGE 3D・PhotoShop

Designer's comment　とにかくイラストの少ない作品だったので、ありものでなんとか作りました。バイクのデータがやたらと重くて難儀しました。ハヤト達のモデルはCRMKさんによるモノです。

■パワーストーン　メインイラスト

CRMK	3094×3617pixel	Photoshop

[Designer's comment]　なんだかやけに緑色な地球ですね。球じゃないのかも。アニメ版「パワーストーン」が好きで
観てました。主題歌も好きです、とくに新しい方。





■パワーストーン　主要キャラクター

CRMK	——	Photoshop



[Designer's comment]　ヒゲ面の絵書き（ぼく）がパワーストーンを集めたらどんなヤツに変身しますかね。友達とか、近所の犬の変身後を勝手に考えてあげるのも、いいかもしれません。



[Designer's comment] このイラストを久し振りに見てたら、[illegible]「カッ!」という書き文字を入れたくなってきました。右下でふ[illegible]でる女の子（あやめ）が気に入ってます。

■パワーストーン2 メインイラスト

CRMK	2568×3613pixel	Photoshop



■フォッカー　■ルージュ　■ワンタン　■竜馬　■ガルーダ　■あやめ　■ジャック

■ガンロック

■ジュリア　■アクセル　■ピート　■グルマン



■パワーストーン2　主要キャラクター

CRMK	——	Photoshop


[Designer's comment]　ルージュ（褐色の女性）のポーズが気に入っております。あと、最下段の青い人（手がピストルで何故かネコ目）の立体物をなんとなく作ってみたいです。



■ポケットファイター　アーケード版メインイラスト

前田鎬	3332×4000pixel	Photoshop

[Designer's comment]　初めて描いたメインイラストだったので勝手がわからず苦労しました。この頃自分専用のMacがなかったので休みの人のとか共用のものを借りてなんとか仕上げました。

■ポケットファイター　PS版ポスター

前田鎬	3500×2314pixel	Photoshop

[Designer's comment]　この絵は最初Tシャツ用に描いてたんですが、あっさり没をくらってお蔵入りしてました。でもいつのまにかポスターその他の絵柄になっててびっくりでした。



■ウォーザード　プライベートショー用

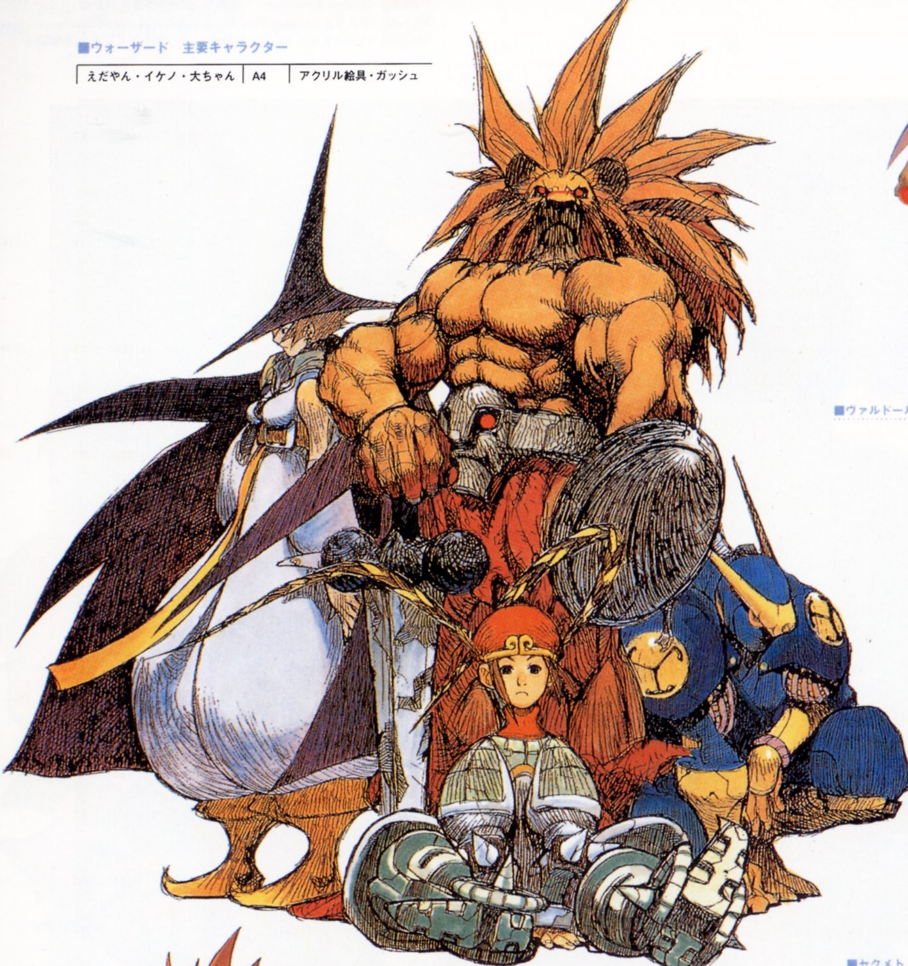
イケノ	A3	リキテックス

[Designer's comment]　世間でミニョーラ先生が認知されるまえに描きましたが、あんなにスタイリッシュになりませんでした。トホホ〜。



■ウォーザード　主要キャラクター

えだやん・イケノ・大ちゃん	A4	アクリル絵具・ガッシュ





■ヴァルドール

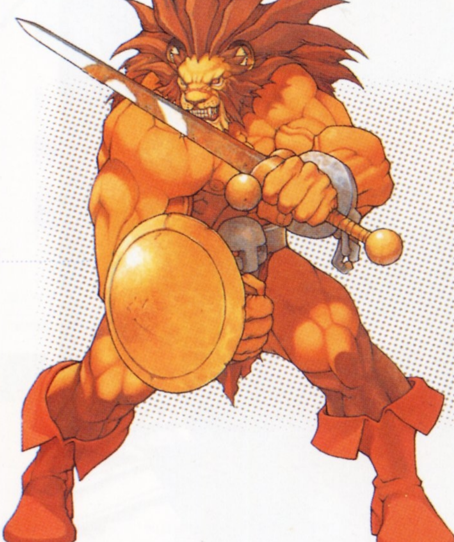


■セクメト

■タバサ

■ムクロ

■レオ









■タオ

■ウォーザード　メインイラスト

大ちゃん	53×65.3cm	リキテックス

[Designer's comment]　開発中の画面を見て「描きたいなぁ」と思っていたので、任されたときは嬉しかったです。スケジュール的に厳しくて大変だったけど、頑張って描けたので気に入ってます。

[Designer's comment]　今まで抵抗のあった黒を、思い切って実験的に使ってみました。結果的には、その効果がいい方向に出てくれたのでほっとしてます。でもこの絵を見ると、レオが主役に見えないですね



デザイン室千夜一夜
第2夜

潜入!! デザイン室隠し部屋 ～秘蔵グッズを探

デザイン室の奥深く、カプコン社員ですらその存在を知らない、
いや知っていても近づかない! 謎の隠し部屋が存在するゾ。
そこに眠る数々の怪しいグッズとは? 果たして価値はあるのかっ!!



引き出しを開けると
そこには数々のイラ
ストの原画があ!!

1 ニセ10th ANNIVERSARYシール



これはビックリ! こんなシールがあったとは……。

ロックマン生誕10周年キャンペーン用に作られたシール。名刺に貼って使う物なのだがそのなかになんとインチキロックマンが存在する! 遭遇する確率は相当低い!!

インチキ度	★★★★★
遭遇度	★☆☆☆☆
案外気づかれない度	★★★★☆

2 ロックマンどら焼き



ゲームショーなどで限定販売された。別名「ロックまんじゅう」。パッケージデザインやイラストはもちろん作りおこし、中身もひとつひとつオリジナルの焼き印が施されている。

美味度	★★★★☆
夜食にした度	★★☆☆☆
腹持ち度	★★★★☆

3 プリンにコブン



これも限定商品。当時（2000年）冷蔵庫に入れたまま忘れていて最近発掘された。 当然賞味期限は激切れ。撮影後行方不明、誰か食ったか?

お中元にどう度	★★☆☆☆
ふたつはイケる度	★★★☆☆
今頃腹壊している度	★★★★★

9 海外版ゲームソフト

日本ではおよそ考えつかない横綱クラスのパッケージイラストたち。オリジナルにはないテイストがいま、逆に新鮮。



マッスル度	★★★★★
氷山の一角度	★★★★☆
一字違うとヤバイ度	★★★★★

誰も知らない、知られちゃいけない…。

4 プラモデル風キカイオー



DC版の初回特典だが一見して怪しさプンプン。実は中身はペーパークラフト。プラモデルならぬカミモデルなのだ! 完成するにはかなりの根性がいる。

パチモン度	★★★★★
模型屋て見た度	★☆☆☆☆
作れない度	★★★★★

5 ベガ父さん黄金フィギア



以前お世話になった漫画家の小林真文先生よりいただいた逸品。ご本人自ら作られたこの世でひとつの超レアアイテム。是非床の間に飾りたい。

魂含有度	★★★★★
金含有度	?
毛含有度	★★☆☆☆

10 映画版「ストII」の原画セル



映画の名場面のセル画。かなり個人的な趣味で集められている。とくにチュンリーのシャワーシーン関係は厳重に保管されている。



メガマン(海外版ロックマン)も発見度	★★★★★
保存が大変度	★★★☆☆
TV版は!? 度	★★★★★

6 ゴウキ腕時計

製品化されなかった景品用アイテムの試作品。ほかのキャラクターは市場に出回った期間が短く、数は少ない。日常非防水。

正確度	★☆☆☆☆
電池交換不可度	★★★★★
made in China度	★★★★★



7 ドリキャス試作品



限定セットのコードベロニカ仕様ドリキャス本体のカラー試作品。赤のクレア仕様、青のS･T･A･R･S仕様、そしてこの銃器をイメージしたガンメタリックが最終候補だった。最初に出来たこのデザインがボツ。

セガさんお世話になりました度	★★★★★
次はPS2度	?
前のハードに似てたカモ度	★★★☆☆

8 社長の顔ハンコ



自分の顔をハンコにできるプライズマシンで作った社長の顔ハンコ。似顔絵調を超越して漫画絵になっている。実はゲームショー限定での選べるラインナップのひとつ。社長すらキャラクター化。

描き易さ度	★★★★☆
使い道は?度	★☆☆☆☆
社長にはナイショ度	★★★★★

11 手作り「さくら」ぬいぐるみ



ZERO3シークレットファイ
載の「さくら･ぬいぐるみ型
のお手本のためにスタッフ
って立体制作された。市販
ャッチャーものと比べても
りしないデキ! この型紙を
て等身大も作れるゾ!

手本度	★★★★
手作り度	★★★★
手踊り度	?

文責:S

chapter 03

CAPCOM design WORKS



オブファイアシリーズ（Ⅲ、Ⅳ） 001.002

の誇る大人気RPGシリーズ。シリーズごとに登場人物は異なるが、竜を軸にした世界観やヒロイック・ファンタジー風の物語は共通して
リーズごとにファンを増やし、現在では4作目までがリリースされている。



■ブレス オブ ファイアⅢ　メインイラスト　主要キャラクター

吉川達哉	——	Photoshop

■リュウ



■レイ



■ニーナ



■モモ



■ティーポ



■ガーランド



■ブレス オブ ファイアⅢ　ムック用

吉川達哉	2960×3880pixel	Photoshop

[Designer's comment]　「ブレスⅢ」のイラストを見ると、いまでも気が引き締まります。AKIMANさん、デザイン室の方々にはえらくお世話になってしまいました。ありがとうございました。

[Designer's comment]　当時仕事場にあったマシンのスペックが低く、絵を描く環境も整っていなかったので非常に苦労したのを覚えています。単体イラストはマウスで着彩したような……



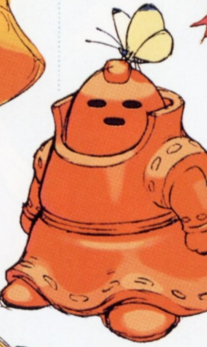
■妖精



■共同体



■ハニー



■ブレス オブ ファイアⅢ　主要キャラクター

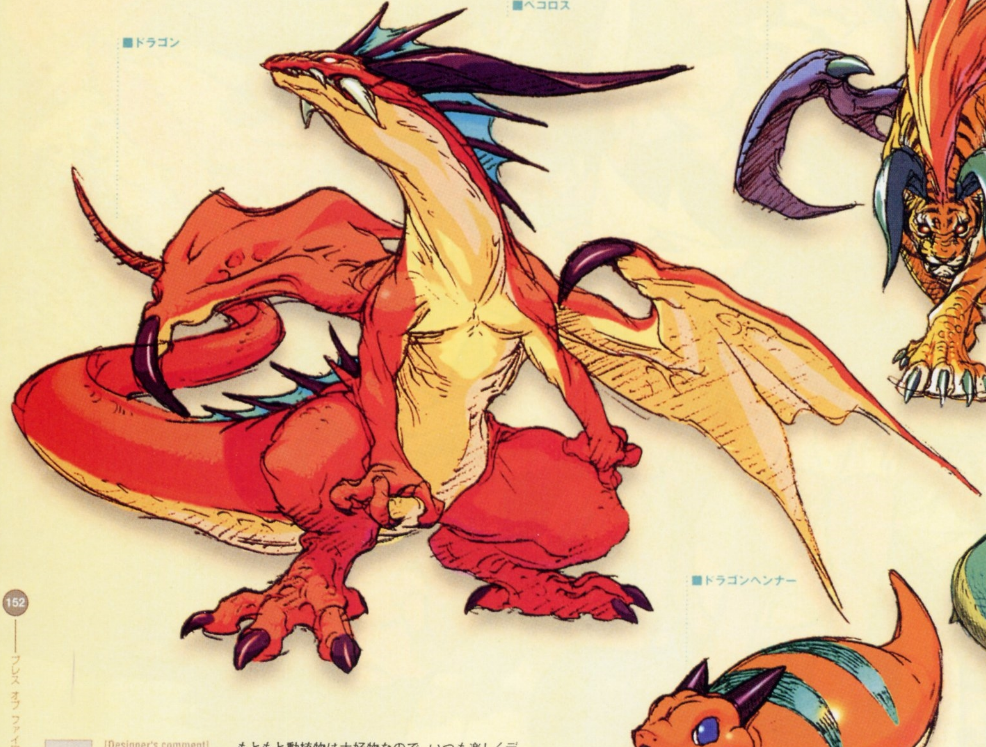
吉川達哉	——	Photoshop

■ペコロス

■レイドラゴン



■ドラゴン



■ティアマ



■ドラゴンヘンナー



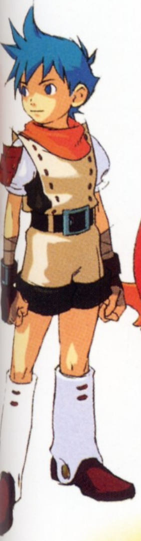
[Designer's comment]　もともと動植物は大好物なので、いつも楽しくデザインさせてもらってます。妖精のデザインは、結構気にいってます。

CAPCOM

■ブレス オブ ファイアⅢ　主要キャラクター

吉川達哉	——	Photoshop・リキテックス

■リュウ（幼少時）



■ニーナ（幼少時）



■リュウ（設定画）



■ティーポ（設定画）



■ニーナ（設定画）

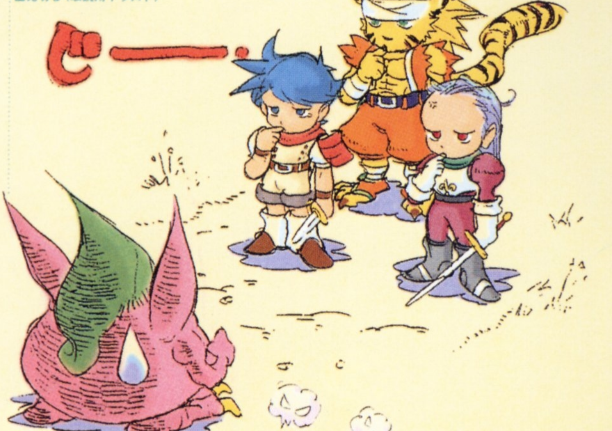


[Designer's comment]　「ブレスⅢ」の絵を描いたあと、「描いたの誰?」とか、アンケートはがきに「なぜ、絵描きが変わったの?」というのをよく聞きました。自分でも驚いてます。複雑。

撃（取説用イラスト）



■見切る（取説用イラスト）



り（取説用イラスト）



■歩く（取説用イラスト）



■ブレス オブ ファイアⅣ　メインイラスト

吉川達哉	2919×3200pixel	Photoshop

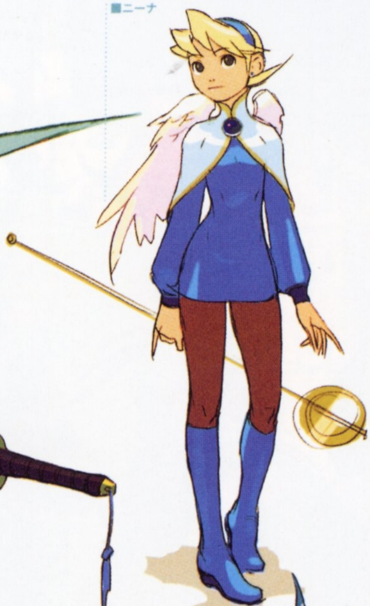
[Designer's comment]　「ブレスⅢ」のメインイラストとは全然違うイメージにしたかったので、的をふたりに絞りました。一応、朝焼け（太陽）に月、光と闇、とか対照をイメージしてます。



■リュウ



■ニーナ



■フォウル



■マスター

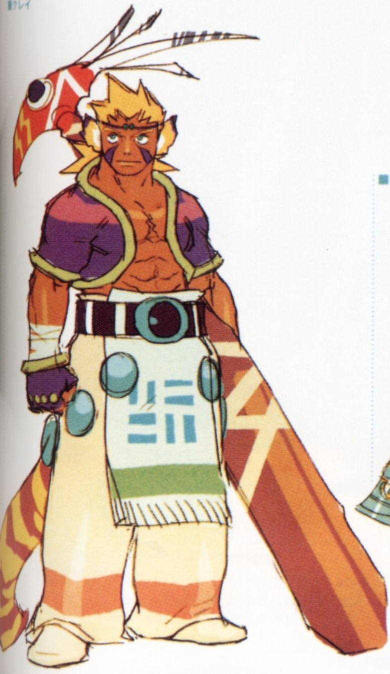


■ブレス オブ ファイアⅣ　主要キャラクター

吉川達哉	——	Photoshop

[Designer's comment]　「ブレスⅣ」のキャラクターは、ドットを打ちながらデザインをしています。絵的な部分だけでなく、ドット的な見栄えや作りやすさも大事にしたかったのです。ドットは楽しいなあ。

■クレイ



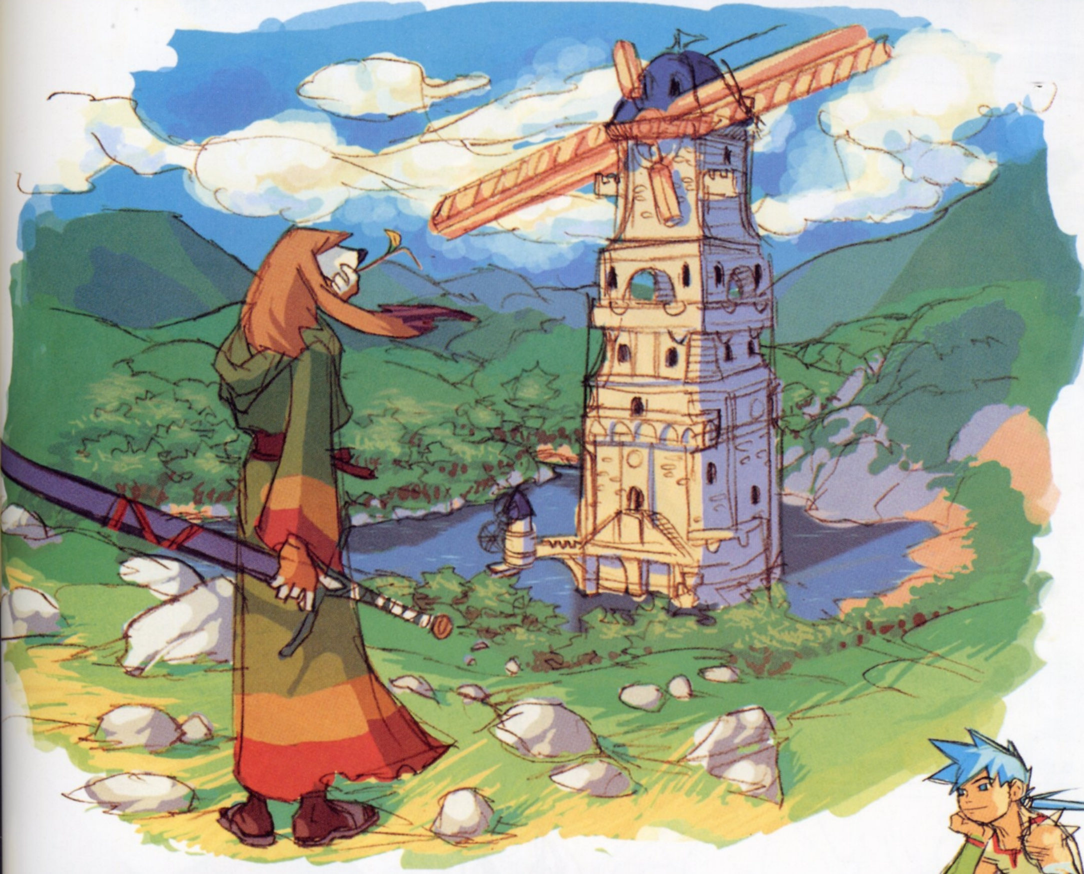
■アースラ



■サイアス

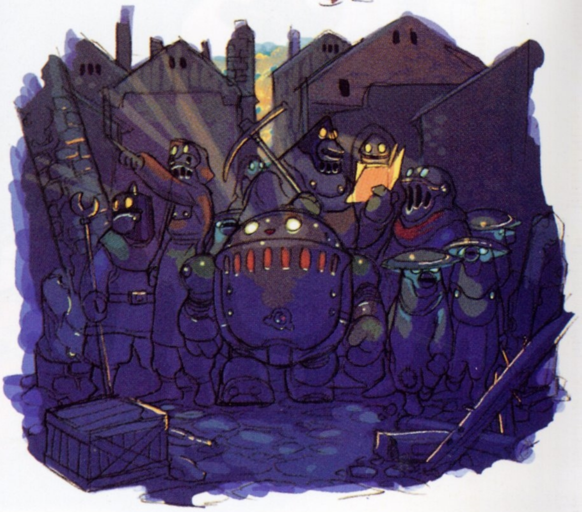












ブレス オブ ファイアⅣ　販促用

吉川達哉	——	Photoshop

[Designer's comment]　ドット仕事の合間に描いてたりします。青空も好きですが、朝とか曇りの空に見える微妙な黄色や青も好きです。

ブレス オブ ファイアⅣ　ムック用

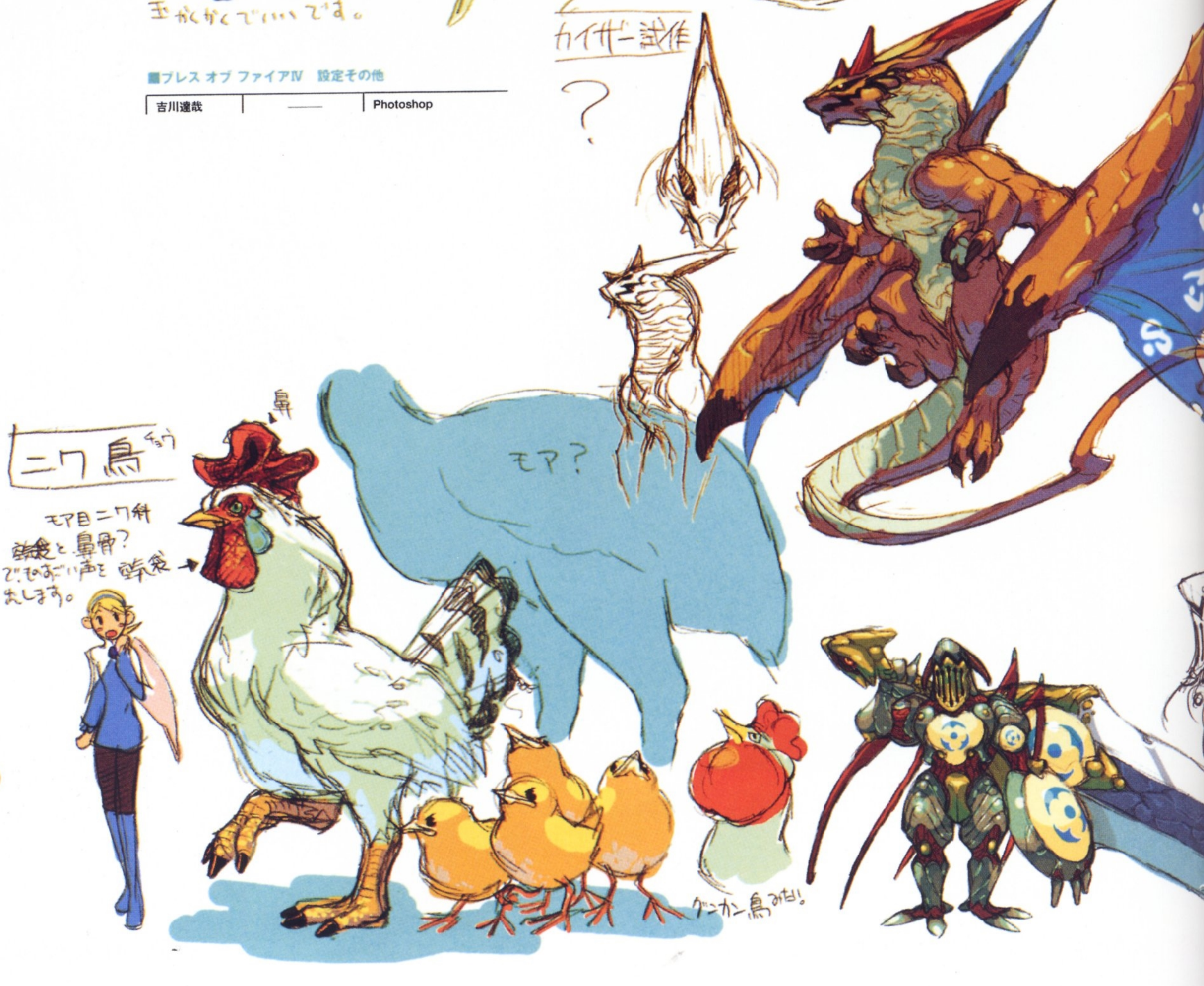
吉川達哉	3307×4173pixel	Photoshop

[Designer's comment]　「ブレスⅣ」の集合イラストをまだ描いていなかったので、ムックの話を聞いて表紙に描かせていただきました。もっとコントラストを強くして青と黄色の模様のようにしたかったな。



■ブレス オブ ファイアⅣ　設定その他

吉川達哉	——	Photoshop





■ブレス オブ ファイアⅢ　設定その他

吉川達哉	——	Photoshop

[Designer's comment]　CM用のアニメの設定は、時間がなくて泊まり込み、当時の僕なりに必死になって描きました。ほかにもたくさんあったのですが、最後は「ニーナだけは、可愛くして」。

デザイン室 千夜一夜 第3夜

デザイン室 責任編集

デザイン室スタッフ密着24時間!

数々の作品を世に送り出し続けているカプコンデザインチーム。果たしてどのような環境でそれらは生まれ出るのか? 知られざる彼らの実体(生態)を探るべく、あるスタッフの一日を大追跡!! ちょっとウソっぽいところもあるけどほぼ真実だっ!!



今回密着されてしまったのは!?



AM 8:30

目が覚めるとそこは会社!。





ふぁ～っ眠っ!



さぁ～てと、今日の朝メシはと……。



かわいいペットは亀!! 毎日欠かさず餌をやってます。



AM 9:15

朝礼が終わり仕事開始! まずは資料探しから……。



AM10:00

机に戻りなんとなく無造作に描き始める……。撮影してるのでちょっと意識してる?



お昼休み!!

PM12:05

近くのコンビニに昼食を買い出し。



昼食後のトレーニング。運動不足を解消中。



またまた、亀に餌をやる。もっと大きくなってオレを竜宮城に連れてってくれ!



けっこう、真剣だぜぇ!!

PM 1:05

スタッフミーティング。進行中の仕事の打ち合わせ。



ちょいと休憩…

おっ! こんなところにお菓子が!



PM 2:30

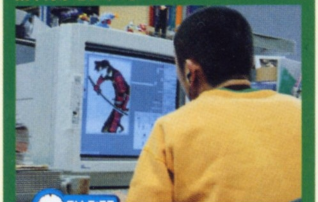
悩める後輩に自らポーズ指導。



エレベーターを待つあいだ、しばし休憩?

Down…

…と思ったら、ちょっと風邪気味で保険室へ。



午後からはモニター上で彩色の作業が始まる。集中力が増してくる～!

PM 3:30



ゲームのイメージをつかみながら徐々に絵が完成していく……。



PM 5:30

通りすがりに新人指導!

終業時間だが…



PM 6:00

残業のため、同僚と晩メシを食べに。



うめぇぇー!

PM 6:30

今日は取材用(?)の夕食。鍋独り占め



食後は決まって本屋さんへ。参考になりそうな本は必ずチェック!



本日3回目の餌ターイム! こんなに与えて大丈夫なのか!?



PM 8:00

残業モード突入! 実は夜の方が効率が良かったりして。



AM 1:30

静まり返る真夜中のデザイン室。



仕事にキリがついたので、ちょいとサービス。「ハイポーズ!」



シャワータイム!



AM 2:30

明日(今日?)に備えて充電充電♪

では、おやすみなさーい。

そしてまた朝が来る…。

文責:SH

chapter

CAPCOM design WORKS

chapter 04



ｸスター 001
のファンタジー世界をモチーフにしたボードゲーム。剣士などのユニットをコマに、すごろく風に[illegible]を進んでいく。キャラクター[illegible]
物語や、使うごとに成長する武器など、RPG要素も盛り込まれている。

ーパズルファイターⅡX 002
ファイター」シリーズを始め、カプコンの人気キャラクターが出演するパズルゲーム。落ちてくるブロックを組み合わせて、積み上がらな
消していく。パソコン版ではLANによる通信対戦の機能も加わった。

ないろDREAMS　虹色町の奇跡 003
ちとの恋愛をエッセンスに加えたクイズゲーム。恐怖の大王の接近という危機を迎えた虹色町で、それに対抗する愛のパワーを得る
ける。アーケードで登場後、家庭用ゲーム機にも移植された。

●メタルウォーカー(ゲームボーイ版含む) 004.005
歩くことで画面のロボットが成長する、ゲーム感覚で楽しめる万歩計。使用者の動きと連動してロボットが動き、フィールドの冒険が楽しめた。
後にこの世界観を活かし、ゲームボーイでRPGとなって登場した。

●ねっとdeテニス 006
ドリームキャストで発売された、テニスをモチーフにしたスポーツゲーム。ゲームタイトルにもある、本体の性能を活かしたネットによる通信対戦の
機能が最大のウリだった。1,980円というリーズナブルな価格も魅力。

●1942シリーズ(XX.41.43) 007.008.009
第二次世界大戦をモチーフにしたシューティングゲーム。シンプルな操作性と敵機を撃墜する爽快感で、人気シリーズとしてファンに愛された。
シリーズは最初にアーケードで登場後、続々と家庭用ゲーム機に移植された。

■ガイアマスター
—神々のボードゲーム—



■ガイアマスター　PS版ジャケットイラスト

西村キヌ	4000×4200pixel	Photoshop

■ガイアマスター　雑誌用カット

西村キヌ	—	Photoshop







[Designer's comment]　モノクロの方は取説用カット。カラーの方は雑誌用に描いたのですが、ホームページでしか見られなかったイラストです。猫の帽子をかぶっているのは、かっぱぎ酒場のお姉さん。ナイスバディにエキセントリックな顔立ちがチャームポイントです。




[Designer's comment]　いちおうキャラクター全員が小さくでも登場しています。画面を横切る雲はキント雲で、あれには悟空が乗ってるんですよ（苦しい）。あっ！　魔王がいないや。

■ガイアマスター　主要キャラクター

西村キヌ	——	Photoshop



[Designer's comment]　ジガーは当初シーフとして設定されたのですが、のちに主人公に昇格。盗賊シンバッドはアサシン(暗殺者)でした。ベリアルは妖精なのに悪魔の名前がついてますが、「小悪魔ちゃん」という感じでまあいいかなと思います。

ガイアマスター　雑誌用イラスト

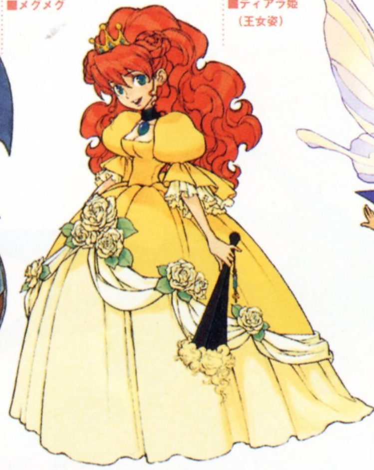
西村キヌ	——	Photoshop

■ティアラ姫（戦士姿）



■メグメグ

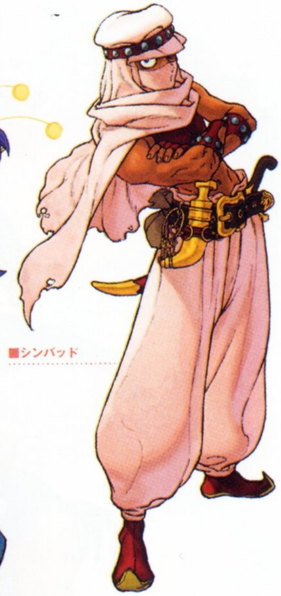
■ティアラ姫（王女姿）



■妖精ペリアル



■シンバッド



[Designer's comment]　メグメグはラフデザインのとき「ありがち女戦士」と呼ばれていました。捨て鉢なところが気に入ってます（デザインも名前も）。ゲームのタイトル案も「超ボード」とか「ありがちクエスト」というのを考えたのですが採用されませんでした。当たり前か……。



ガイアマスター　雑誌付録用

西村キヌ	2600×2600pixel	Photoshop

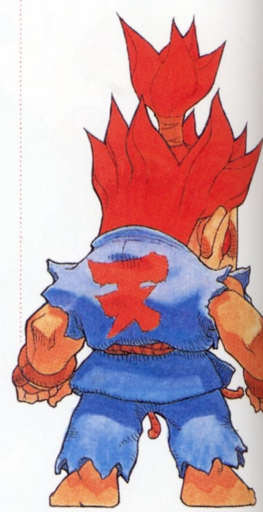
[Designer's comment]　いわゆる「四畳半もの」と呼ばれるスタイルの絵です。特徴としては、「斜め見下ろし型の構図で」「複数のキャラが」「それぞれの個性を打ち出しつつ」「たむろしている絵」ということになるでしょうか。生活感や身近さなどがポイントです。

■スーパーパズルファイターIIX　PS版用ジャケット

イケノ	——	リキテックス



■豪鬼



[Designer's comment]　パッケージイラストなのですが、おとなしすぎるかなあ。もっと勢いある感じの方がよかったかも。デジタル描きに移行する直前の作品です。

■フェリシア



■リュウ



■さくら



■春麗



■ケン



■デビロット



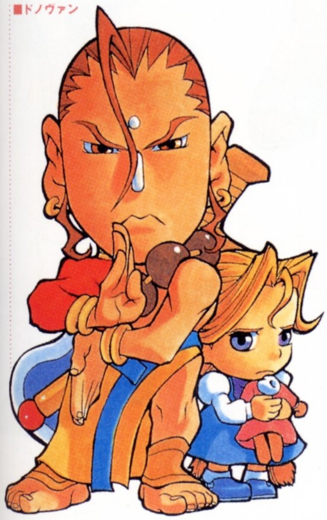
■モリガン



■ダン



■ドノヴァン



■レイレイ



■QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡　メインイラスト

SARU	2876×4134pixel	Photoshop



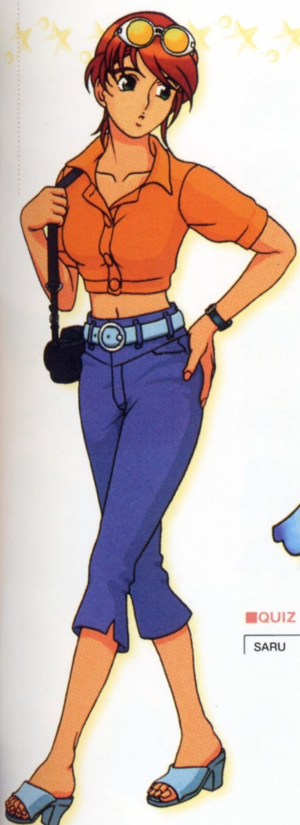


[Designer's comment]　紙媒体に掲載した最初のイラストです。このときに丸いレイアウトができ、あとのものにも引き継がれました。ひとりひとりバラバラにしてデザイン室の方に組んでいただきました。

CAPCOM

■QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡　主要キャラクター

SARU	——	Photoshop



■咲良絵美



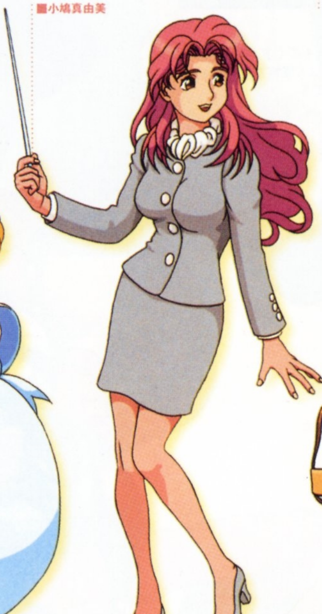
■妖精



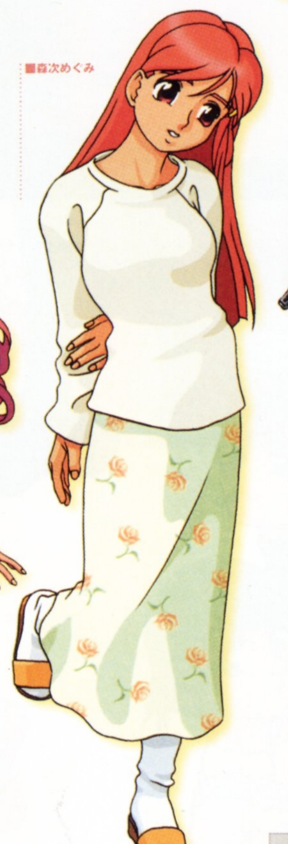
■藤倉桃子



■シャーロット



■小鳩真由美



■森次めぐみ



■想鐘サキ

[Designer's comment]　「どこかを向いてる」のコンセプトで描きました。なぜそうなったかは永遠の謎です。サキにはもう1種類あります（これも謎……）。



■ミニ顔

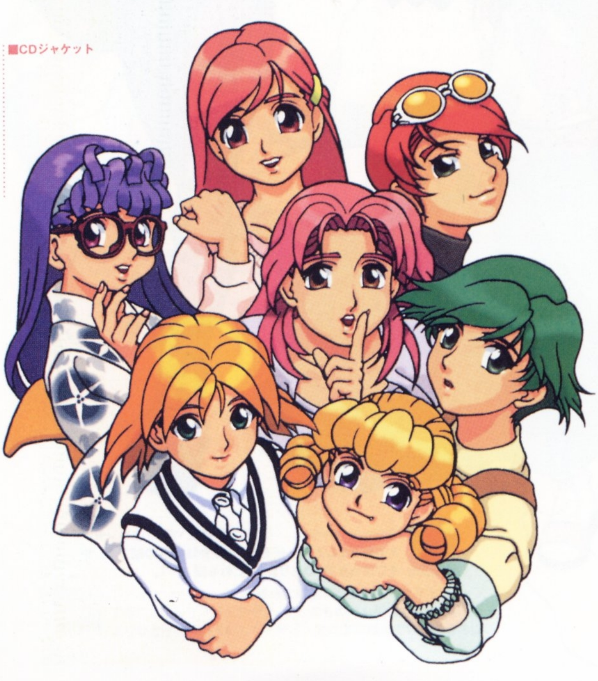


■QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡　CDブックレット

SARU	——	Photoshop

[Designer's comment]　左上は中に使われたものです。妖精の表情を「恍惚な感じ」との指示があったのですが、よく理解できずこんな感じになりました。左下は表紙用です。丸いです。

■CDジャケット



■リンツ







■QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡　未使用

SARU	——	Photoshop

[Designer's comment]　実は……ガーーーーーーーーー(規制)。もしかしたら、すでに「刷り込み」されているかもしれませんね。それぞれの個性が出るよう描き方を変えてみました。



[Designer's comment] 携帯ゲームの小さなドット絵から壮大なストーリーを勝手に想像しながら描きました。渋い絵にしたかったのですが、全体的に少し暗いイメージになってしまいました。でも気に入っている1枚です。

■爆走戦記メタルウォーカー パッケージイラスト

コマキシンスケ	2018×2854pixel	Photoshop





■爆走戦記メタルウォーカー　バトルシーンイラスト

コマキシンスケ	2923×2067pixel	Photoshop



[Designer's comment]　これはメタルウォーカー発売後に描いたイラストでメタルウォーカーGB用ではありませんが、とても気に入っていたので無理矢理ここに載せてもらいました。プラモデルのパッケージみたいなリアルな絵に仕上げようと気合いを入れて描きました。今見るとあまい所だらけですが、すごく楽しんで描いた記憶があります。



■爆走戦記メタルウォーカーGB　パッケージイラスト

コマキシンスケ	2854×2018pixel	Photoshop

[Designer's comment]　携帯ゲームのイメージから一新して明るい元気のあるイラストになりました。キャラクターが入るとずいぶんイメージが変わりますね。

■ジャケット用



■撃ちました

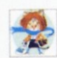


■メロディとワンコ



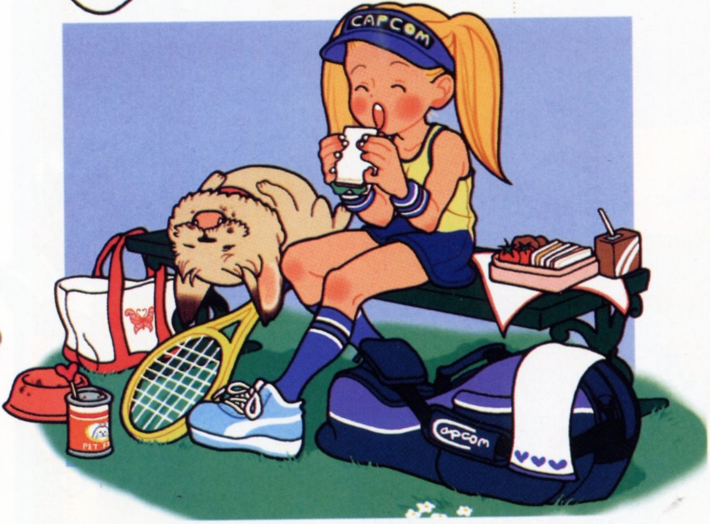
■ねっとdeテニス　PS版パッケージ&カット

にしざわあきこ	——	Photoshop



[Designer's comment]　デザイン室に来て初めての仕事です。毎度のことですがひどいです。本当にいきなりだったので、「え！ 研修は!?」とかなりあせりました。右も左もまったくわからなかったので、本気で自分の将来が不安で仕方ありませんでした。迷惑ばかりかけてすみませんでした（いまもですけど）。

■休憩



■撃つよ



■19XX　アーケード用ポスターイラスト

酒井　奨	F12	ガッシュ・リキテックス



[Designer's comment]　これ以降、手描きイラストは描いてません。下地にジェッソを塗っていたら楽しくなってしまい、ちょっと盛り過ぎてしまいました。暑苦しさでは1、2を争うイラストです。



■1941　アーケード用ポスターイラスト

AKIMAN	36.2×51cm	リキテックス



■1943　メインイラスト

――	53×65.3cm	リキテックス



デザイン室
責任編集

デザイン室 千一夜一夜 第4夜

初公開！ 超プライベート作品集！

色紙

ILLUSTRATED AUTOGRARHS











ここに掲載した色紙は個人へのプレゼント用として描きおこされました。それゆえに印刷媒体で見ることはまずないのですが、作品の記録としてポジで保管しています。たとえ色紙1枚といえども、オフィシャルで制作されるものと同等に魂が込められており、クオリティについても引けを取らないものです。





















年賀状



年末年始の雑誌掲載用に描きおこした年賀状。こちらはシッカリ仕事として対応？年末に受ける仕事なので、自分用が描けなかったりするのが本末転倒です。















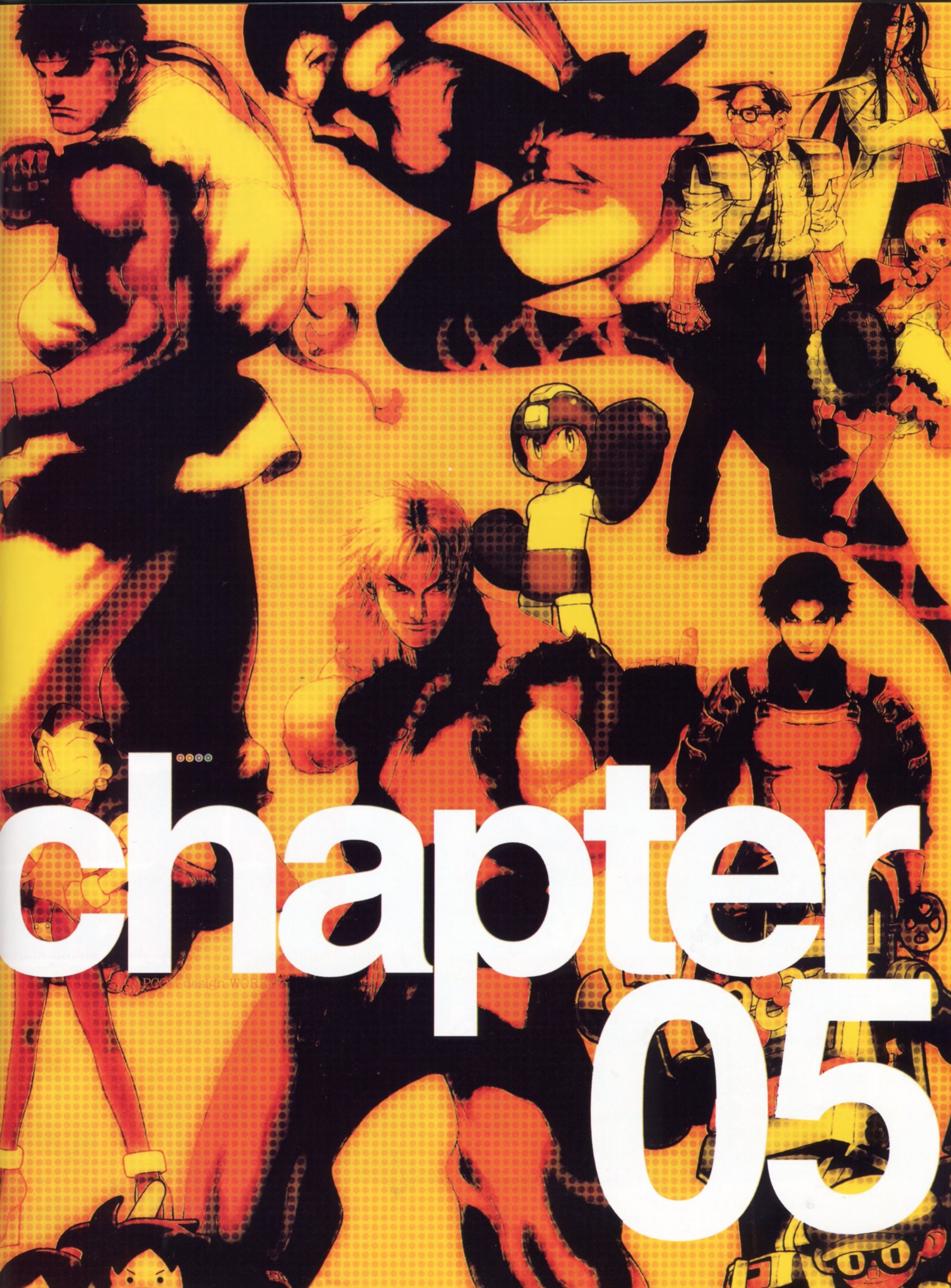


個人個人がプライベートで描いた年賀状。いつもより肩の力を抜いているような……。
お友達になれば見られるかも？

まだまだあるぞ！

さらに、さら～に
プライベートな年賀状。

文責:SH



chapter 05

■年末キャンペーン用描きおろし

にしざわあきこ	4095×5670pixel	Photoshop



[Designer's comment]　自分の絵を見るたびにホントに嫌になります。描いてるときは一生懸命なんですけど。pixelとか解像度とかわからなかったので（いまだに?）先輩のハガキ用のデータをそのまま使ったのですが、でか過ぎだったみたいです。



■年賀状火鉢版　1999年オフィシャル年賀状用描きおろし

西村キヌ	2431×2896pixel	Photoshop

[Designer's comment]　まえの年に続いて女の子集合イラストです。火鉢のウサギ模様はこの年の干支。ルージュが背中を向けてるのはパワーストーンがまだ未発表だったからのような?　羽子板のザンギエフがなにげにミニョーラ風ですね(ホントか?)。



■2000年ファンクラブ年賀状用描きおろし

——	4095×5670pixel	Photoshop



■雑誌プレゼント用年賀状

コマキシンスケ	1677×2441pixel	Photoshop


[Designer's comment]　1名の方にプレゼントということで自分がもらって嬉しい絵にしようと頑張って描きました。当選した方、どうですか?



■雑誌向けプレゼント用年賀状

うじ	2362×3170pixel	Photoshop

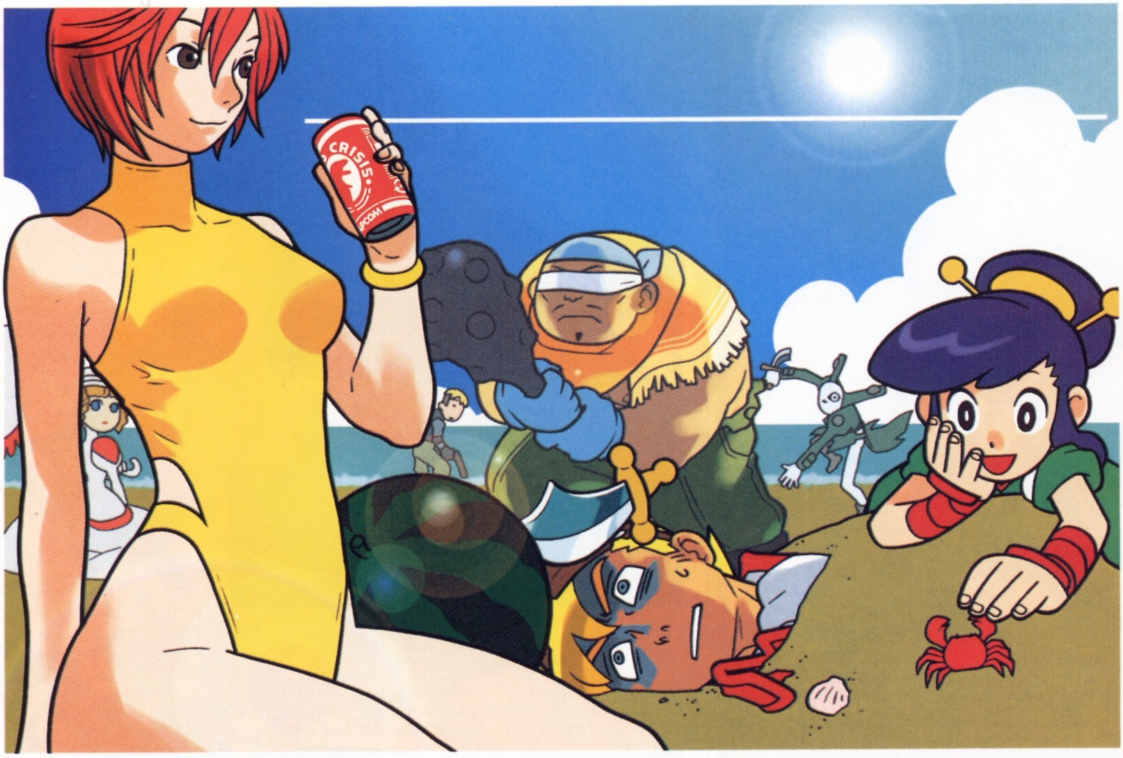

[Designer's comment]　これは楽しかった！ SENSEIさんにチェックしていただき、だんだん本物っぽいキカイオーになっていくのが嬉しくてたまらなかった。でも年賀状に見えません。すみません。



■2000年オフィシャル年賀状用描きおろし

えだやん	2126×1535pixel	Photoshop


[Designer's comment]　ミレニアムなのでにぎやかな感じにしたかったんですが、何か地味になっちゃってちょっと残念。もっと色々なキャラクターを出してあげればよかったなぁ。



■2000年ファンクラブ暑中見舞い

前田 縞	2153×1449pixel	Photoshop

[Designer's comment] 画面上方にある白い横線の上に「暑中お見舞い申し上げます」と入ってました。



■こたつで蜜柑 1998年オフィシャル年賀状用描きおろし

西村キヌ	2376×1667pixel	Photoshop

[Designer's comment] 会社の年賀状に使われたイラストですが、じつはCFC用に描いたもので、春麗たちがCFC会報に寄せられたハガキを見てるという設定でした。でも年賀状に見えるよね。



■雑誌プレゼント用年賀状

前田 縞	1066×1516pixel	Painter

[Designer's comment] 羽根と尻尾（?）が邪魔で着物が着れないっつーネタなのですが、わかりにくいですね。すみません。



■2000年オフィシャル暑中見舞い

前田 縞	1425×2163pixel	Photoshop

[Designer's comment] 「ディノクライシス2」の舞台は暑そうなので、そのまま暑中見舞いにしたら面白いかなと思ってこのようなイラストになりました。





■雑誌プレゼント用年賀状

前田 縞	909×1345pixel	Photoshop

[Designer's comment] アナログで着彩したものを取り込んでちょっとだけ手を加えました。



■ストリートファイターEX2　シークレットファイル描きおろし

イケノ	2593×1896pixel	Photoshop

[Designer's comment]　リュウはこのあと、スカロマニティストに改造されたようですが、詳しくはわかりません。すいません。

■ストリートファイターZERO3　シークレットファイル描きおろし

イケノ	1414×1953pixel	Photoshop

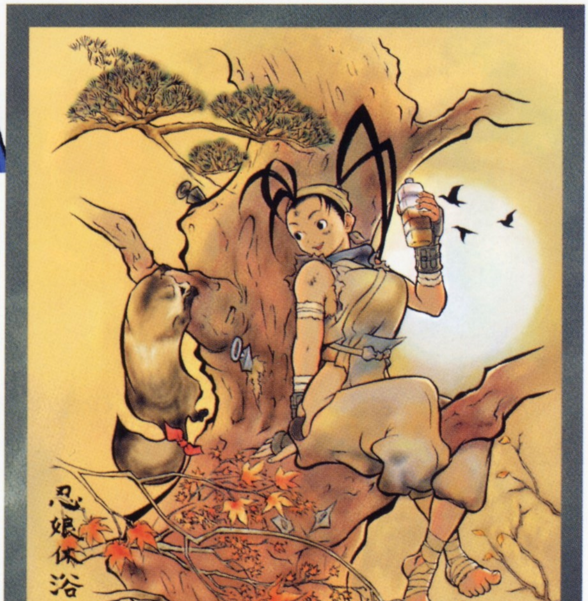
[Designer's comment]　後ろにいるレスラーの名は「大和・ナデシコ」です。ミカが所属する団体の同期です（裏設定）。



■ストリートファイターⅢ サードストライク　シークレットファイル描きおろし

――	2517×2519pixel	Photoshop





■ストリートファイターⅢ ニュージェネレーション　シークレットファイル描きおろし

コマキシンスケ	3445×4232pixel	Photoshop・Painter



[Designer's comment]　掛け軸風にイブキを描いてみました。PhotoshopとPainterを行き来して仕上げました。親父が京友禅の職人だったので日本画の資料には事欠きませんでした。





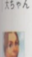
■エックスメンvs.ストリートファイター　シークレットファイル描きおろし

CRMK	3789×2728pixel	Photoshop

[Designer's comment]　マグニートー（左端のおじさん）の顔の部分を描いた覚えがないなー、といま思いました。なんでだろう。

■ストリートファイターEX2　シークレットファイル描きおろし

大ちゃん	2536×3500pixel	Photoshop


[Designer's comment]　同じ場所にいろんなキャラが存在する絵を描くのは、けっこう好きです。この絵に関しては、主要キャラよりも後ろの脇役キャラに何をしてもらうかを、あれこれ考えてるときが楽しかったです。







■スターグラディエイター　シークレットファイル表紙

SENSEI	1816×2559pixel	SOFTIMAGE 3D・Photoshop

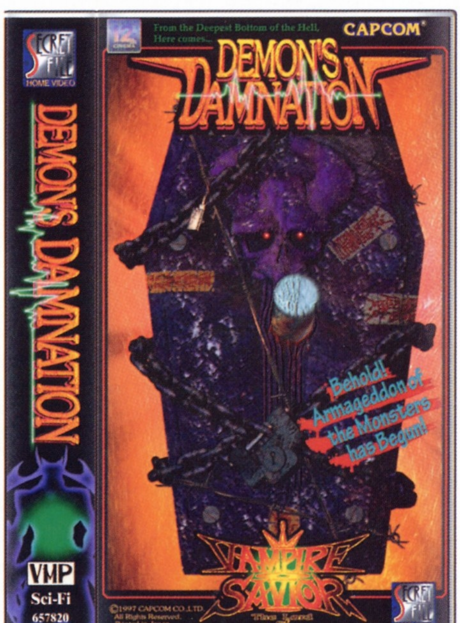
[Designer's comment]　昔のC級SF雑誌風。モデリングは同僚と共に。裏面のフィギュアはゲーム中の実モデル。英語の監修に秋友氏など皆の力を借りて、いざ、お伴つかまつらん。驚レべき世界へ！「サターン印の中性子歯磨きを買って……空飛ぶ円盤／サターンモデルを当てよう!」



■マーブルvs.カプコン　シークレットファイル

西村キヌ	3050×4243pixel	Photoshop

[Designer's comment]　シークレットファイル掲載時は真ん中に「みんな仲良し!!!」とあおり文句が入り、よりアナーキーな雰囲気でした。ドラ猫ファーが思ったより怖くなってしまいました。





■ヴァンパイアセイヴァー　シークレットファイル表紙、裏表紙

酒井　奨	(各) 2928×4150pixels	Photoshop・SOFTIMAGE 3D

[Designer's comment]　ホラービデオパッケージ風に作ったのですが見えますか？「VHS」「Hi-Fi」が各々「VMP」「Sci-Fi」になっているのがミソです。プリズムシールが思いのほかよくできました。

VAMPIRE SAVIOR GALLERY

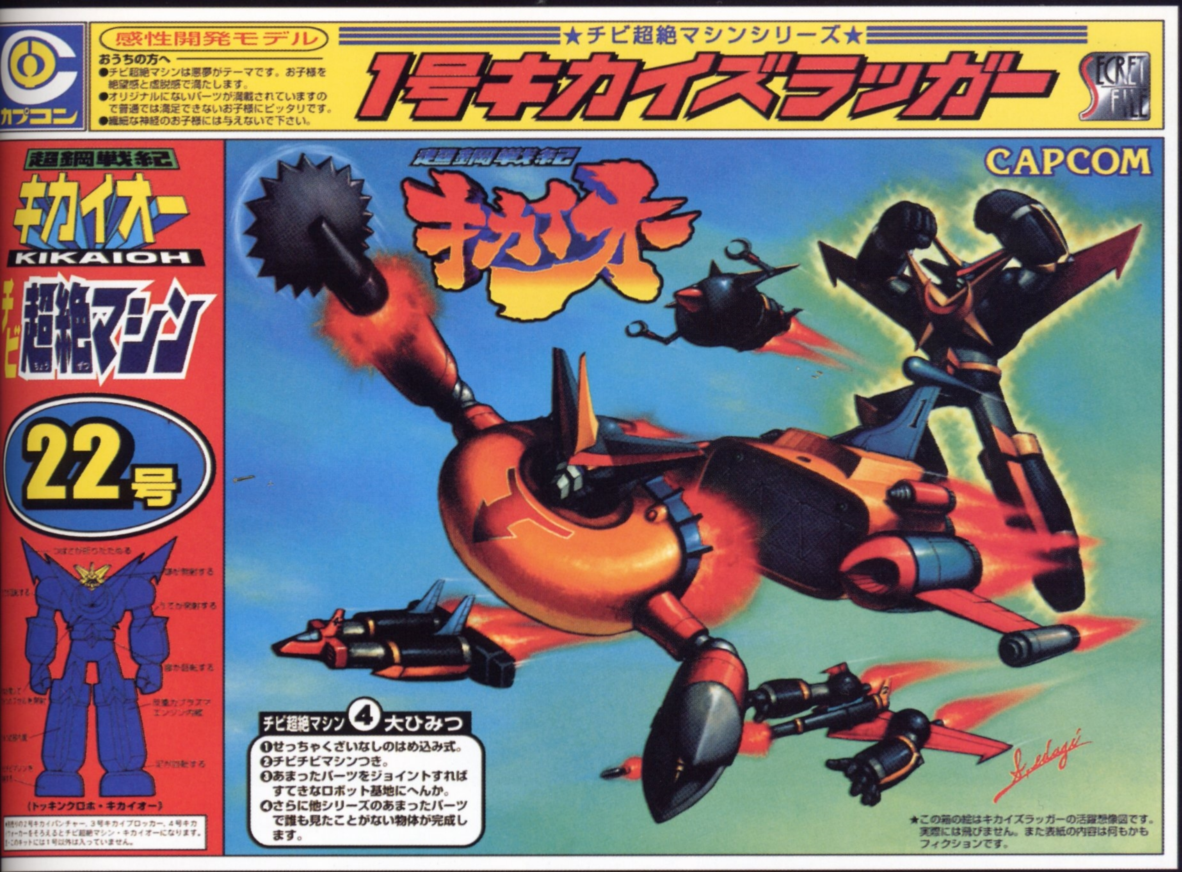


■ヴァンパイアセイヴァー　シークレットファイル

酒井　奨	3022×4159pixels	Photoshop・SOFTIMAGE 3D



[Designer's comment]　これのために、演劇雑誌を生まれて初めて買いました。ゴミ箱は阪○電鉄のものを参考にしています。ちなみにポスター中央のバレッタはCRMKさん画です。







超鋼戦紀キカイオー　シークレットファイル

えだやん・酒井奨・SHOEI	――	Photoshop

[Designer's comment]　趣味全開でイラストからパーツ割りまで考え、パッケージデザインをSHOEIさん、モデリングを酒井奨さんにしてもらいました。結構受けが良くてよかったです。



■ポケットファイター　シークレットファイル

レイゼンビー譲二	2970×4100pixel	Photoshop・Illustrator・SOFTIMAGE 3D

[Designer's comment]　デザイン室に入って最初の作品です。手描きイラスト、2DCG、3DCGなど、持ち技をひととおり詰め込みましたが、どれも中途半端で見苦しいですね。





■ポケットファイター　シークレットファイル

前田　縞	2701×2704pixel	Photoshop

[Designer's comment]　時間がなかったのもあって、開発中に描いたらくがきを清書しました。ただ並んでるだけで面白くない絵だなーと反省。



■ストライダー飛竜2　シークレットファイル表紙

SENSEI	3665×2646pixel	Photoshop・SOFTIMAGE 3D

[Designer's comment]　シリアスな飛竜が「例のアレ」になっているという意外性のインパクトを狙ったのですが、最近では実際にゲームキャラのものが「例のアレ」の類似品で商品化されたりするので、世間に出すのが遅れたらギャグにならないわけで、色んな意味で冷汗ものでした。対象年齢が39歳までなのは、まあ、何となく。気分。



■ストライダー飛竜2　シークレットファイル

うじ	2851×3847pixel	Photoshop

[Designer's comment]　会社で描いた絵のなかで、なかったことにしたい絵・第2位。第1位は……ひ・み・つ☆



■パワーストーン　シークレットファイル描きおろし

ヒデキ	3540×4368pixel	Photoshop

[Designer's comment]　このとき、梅田の映画館にパンフもらいにいってモギリの女の人にイヤな顔されました。カチンときたのでその映画館にはその後2度と行ってません。





■サターン版サイバーボッツ超限定版DX　シークレットファイル

西村キヌ	4580×3213pixel	Photoshop

[Designer's comment]　アニメ雑誌の描きおろしイラスト風にということで、マリーやサンタナの安っぽい色味などが結構それらしい感じ。画面右背景のデスサタン八部衆、生前のシェイドやジンの父など、意外に見どころがあるようなないような……。

■サターン版サイバーボッツ超限定版DX　シークレットファイル

西村キヌ	3783×2756pixel	Photoshop

[Designer's comment]　四畳半系イラストの極北という感じですね。姫がリモコンとまちがえて(まちがうか?)押そうとしているのは、おなじみ自爆スイッチ。

■QUIZなないろDREAMS　虹色町の奇跡　シークレットファイル

SARU	2894×3858pixel	Photoshop



[Designer's comment]　グラビア雑誌風のコンセプトで描き、仕上げは別の方にお願いしました（こういう塗りができないので……）。どうですかお客さん！「くるモノ」あります？

■QUIZ　なないろDREAMS　虹色町の奇跡　シークレットファイル

SARU	1075×1523pixel	Photoshop



[Designer's comment]　こちらは中のものです。ごく一部で物議を醸していた後ろの女性ですが、彼女はゴディバです。仮面しているとあんな声なんですね（Oトの敵役だったひとみたい）。



■懐ギャルコレクション　ファンクラブ会報用

AKIMAN	2417×1732pixel	Photoshop



■エル・ルカ・リリス　ファンクラブ会報用

ヒデキ	3071×1980pixel	Photoshop

[Designer's comment]　えーとたしかこんときCFCがでかくなった最初の号だったような。サイズを間違えてスカスカになっちゃったってのは最後まで内緒でした。いまだから言えることですが。

■ファンクラブ会報用　vol.6表紙イラスト

コマキシンスケ	2559×3386pixel	Photoshop





[Designer's comment]　担当最後の表紙ということで気合いを入れてキャラの全身描きました。……使いにくいだけでした。……反省。

■ファンクラブ会報用　vol.5表紙イラスト

コマキシンスケ	2600×2600pixel	Photoshop





[Designer's comment]　ファンクラブ会報の仕事は毎回楽しんで描いてました。でも、ページをめくりたくなるような絵でなければならないわけで、毎回難しかったです。反省点は山のよう……。



■ファンクラブ会報用　vol.4表紙イラスト

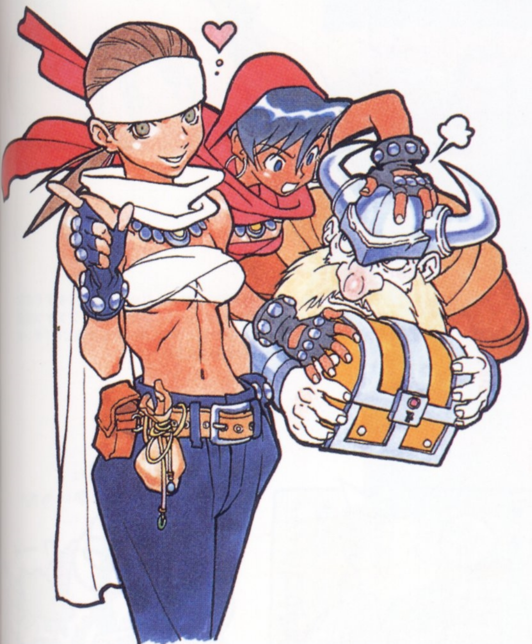
コマキシンスケ	2096×2139pixel	Photoshop



[Designer's comment]　ファンクラブ会報の表紙イラストを描かせてもらえるということで、緊張しながら描いた記憶があります。ファンクラブに入っている友人の家に送られてくるのを見て感動しました。

■D&D®シャドーオーバーミスタラ　ファンクラブ会報用

西村キヌ	——	コピック



[Designer's comment]　ファンクラブの会報は売るものではなく配るものということで、版権モノの「D&D」のイラストもけっこう気軽に描くことができたのです。



■D&D®シャドーオーバーミスタラ　ファンクラブ会報用

西村キヌ	——	リキテックス

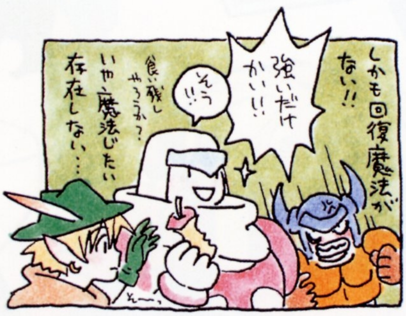
[Designer's comment]　アクセサリーや小道具に凝れるのがファンタジーものの楽しいとこですね。シーフの腰についてるのはスリング（投石器）です。



■D&D® シャドーオーバーミスタラ　シークレットファイル

西村キヌ	33×16.5cm	リキテックス

[Designer's comment]　掲載時は「甘えんじゃねーよ!」「今すぐ楽にしてやる!」などのあおり文句が入って、よりアグレッシブかつ混乱したイラストでした。真ん中のエルフのしれっとした感じは「キンドラ」のエルフに通じるものがあるような……。





■ザ・キングオブドラゴンズ　ファンクラブ会報用

西村キヌ	——	コピック

[Designer's comment]　「キンドラ」に魔法は存在せず、かわりにクレリックが回復アイテム（食べ物）を取ってHPが満タンになると、その余りの分だけ相方が回復できたのです（「喰い残し」と勝手に呼んでいました）。のどかな時代だったなぁ。

■いぶき&バレッタ　ファンクラブ会報用

えだやん	2646×3445pixel	Photoshop4.0

[Designer's comment]　初めてMac使って色を塗った作品で、CGで色が塗れるのが単純に楽しかったです。絵的にはバレッタのかごを塗るのが難しかったので苦労しました。



■D&D® シャドーオーバーミスタラ　ファンクラブ会報用

西村キヌ	——	リキテックス

[Designer's comment]　電光の処理といいベタな絵ですが、一生に一度くらいはいいかと思って……。マジックユーザー、シーフともおいしいポジションのキャラで、オブジェもカッコよく作ってもらって幸せでしたね。



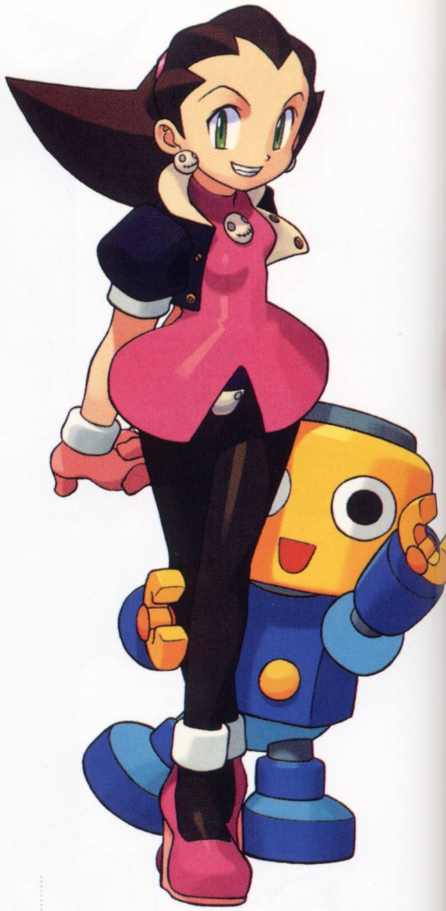


■魔界村　ファンクラブ会報用

ヒデキ	3500×5098pixel	Photoshop

[Designer's comment]　「魔界村」ってあんまり描かれてなかったよね。最初描きはじめはステンドグラスみたいに切り分けて、単色塗りでなんて考えてたんだけど。映えないのでやめました。





■トロンにコブン　ファンクラブ会報用

ヒデキ	1519×2797pixel	Photoshop

[Designer's comment]　なんかコブン恐いね。こんなんが40匹夜中に襲ってきたら金属バットで応戦するかも。柔らかく描けるようになるまでまだまだの頃でした。

■ジューン　ファンクラブ会報用

レイゼンビー譲二	1952×2188pixel	Photoshop



[Designer's comment]　「恥知らず」とは、こういうのを言います。服のディティールだけ妙に凝ってるのがさらに恥ずかしいですね。



■ストリートファイターIII　ファンクラブ会報用

西村キヌ	3510×2440pixel	Photoshop



[Designer's comment]　お弁当を一生懸命描いた覚えがあります。こんなに食べるんかという感じですが……。この上にふたりのやりとりというかコントみたいな読み物が載っていました。

■ファンクラブ会報用

ヒデキ	1894×2192pixel	Photoshop



[Designer's comment]　ずいぶん昔に描いた気がするロールちゃん。自分自身でもいま落書きするとこの頃とまた違うロールちゃんが出来上がるのが困ったところ。



■カプコンスポーツクラブ　シークレットファイル

サクラ	2504×2151pixel	Photoshop



■ストリートファイターZERO2　シークレットファイル

CRMK	B4	リキテックス

[Designer's comment]　僕は毎晩、寝るまえにストレッチをしてます。気持ちいいですよ。みなさんはストレッチマンって御存じですか?



■ロックマン　ファンクラブ会報用

ヒデキ	3534×4345pixel	Photoshop

[Designer's comment]　このなかで好きなのは、ファイヤーマンと、長官の秘書のヒトかな。W.ワルツ（画面中央の女の子ロボ）のコスチュームがキューティーハニーっぽいですが……。

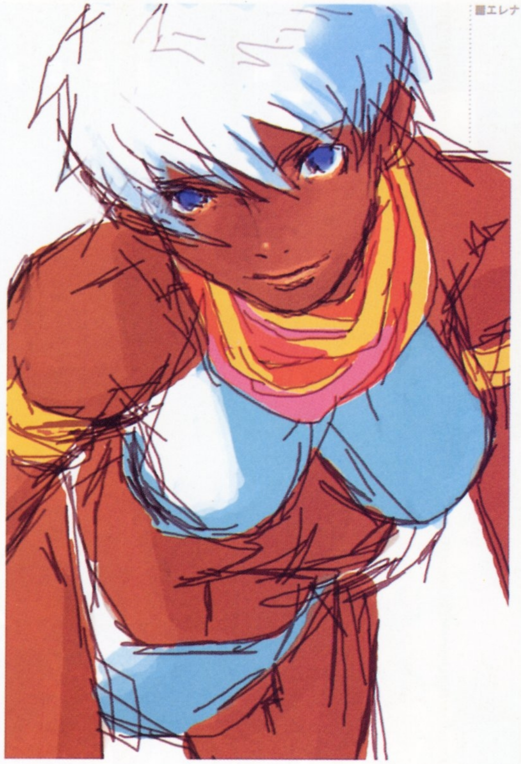
■くら



■ユン



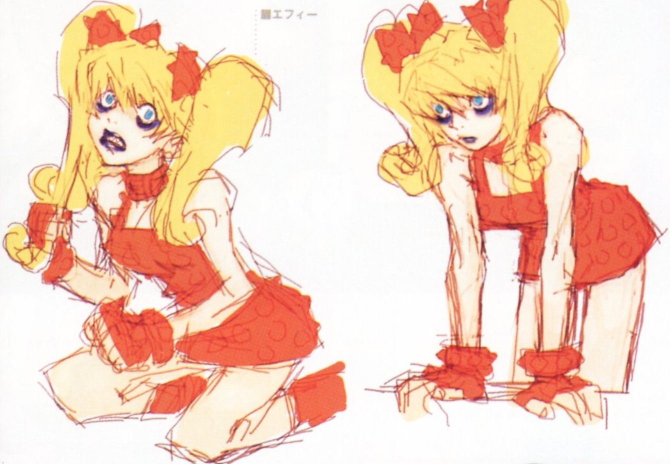
■エレナ



■ェリシア



■エフィー



■ハヤト



■イオー



■ロックマン





■ファンクラブプレゼント用テレホンカード

SENSEI	4200×3229pixel	Photoshop

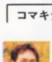


[Designer's comment]　集合イラストが注文でしたが、ありがちなキャラの集合ではなく「世界の集合」で、ひとつの固まり感、みたいなものを出せないか、とか考えてあがいてみました。



■雑誌プレゼント用テレホンカード

コマキシンスケ	2500×3298pixel	Photoshop



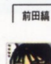
[Designer's comment]　バレッタを可愛く描いてしまいました……反省。もう少し闇のある絵にすれば良かったかな。





■ゲームショー限定テレホンカード

前田績	(右) 927×1477pixel (上) 1461×916pixel	(右) Photoshop (上) Painter



[Designer's comment]　右のは実際テレカになったのかどうか知りません。上のは手に取るのがちょっと恥ずかしくなるような感じを狙ったのですが、どうでしょう?



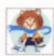
■ファンクラブ限定テレホンカード

AKIMAN	2211×3140pixel	Photoshop

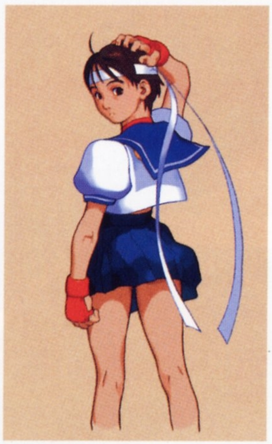


■ゲームショー限定テレホンカード

にしざわあきこ	4095×5670pixel	Photoshop



[Designer's comment]　まさかこの絵が画集に載るなんて、これっぽっちも考えてなかったので焦りました。部長から「外注みたい」とコメントをもらった記憶があるんですけど、外注みたいですか？　女の子を描くのはとっても楽しいですね。絵はどうだろう？　って感じですが。

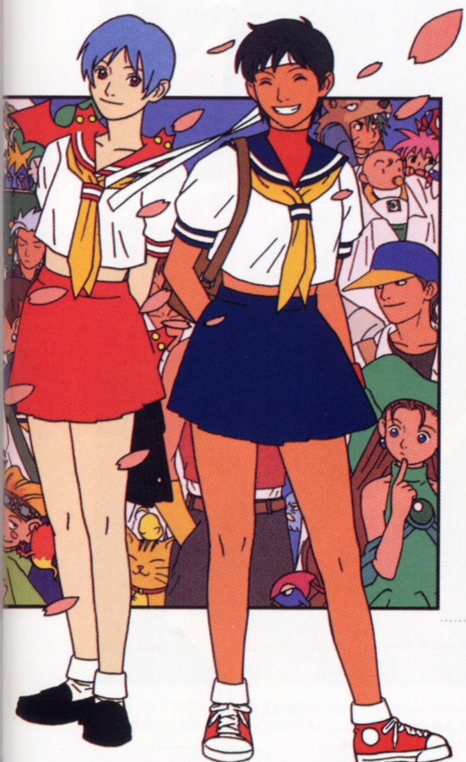


■ファンクラブ限定テレホンカード

CRMK	1800×3000pixel	Photoshop



[Designer's comment]　これは、テレカ用の絵です、たしか。テレカでCDとか買えればイイのに、と思います。そういえば、(テレカで)電話代が払えると何かで読みました。たしか。



■カプコンオフィシャルカレンダー

オオイシ	3317×4814pixel	Photoshop

[Designer's comment]　3、4月の絵なのでキャラ全員制服着せてます。単純です理由は。いろんなキャラが隠れてます。何人いるか数えてみるとちょっとした暇つぶしに最適です。



■カプコンオフィシャルカレンダー

オオイシ	3317×4814pixel	Photoshop

[Designer's comment] とにかく植物を描くのが大変でした。白黒のときは線で真っ黒に見えたものですが、色を塗るとそうでもなくなるんですよね。不思議です。



■ストリートファイターⅢ　販促用Tシャツ

西村キヌ	2196×3288pixel	Photoshop

[Designer's comment]　実物はえんじ色のTシャツにピンクで刷られていていい感じでした。なんとなく描いた落書きですが、使ってもらってヨカッタヨカッタ。



■カプコンオフィシャルカレンダー

オオイシ	3317×4814pixel	Photoshop

[Designer's comment]　化粧品のポスターをイメージして描いたモリガン。MOON TRACER は確か技の名前です。この絵はわりと楽に描けました。





■キャラクターピンズ

うじ	1378x1378pixel	Photoshop

[Designer's comment]　売っているところを見たことがないこのピンズ、金色のフレームを頑張って作りましたが、実際は絵の部分しか使われてません。ギャフン!!



■ストリートファイターII　トレーディングカード

イケノ	1474×2098pixel	Photoshop

[Designer's comment]　このシチュエーションで、もっとかっこよく描けただろうといまにして思いますが、後悔しないようにその時点でできる精一杯の努力をして1枚1枚しっかり描かないといけません。



■ストリートファイターZERO2　トレーディングカード

イケノ	1147×1618pixel	Photoshop

[Designer's comment]　もっとちゃんと描かかんとダメですね～。なんか反省します。すいません。がんばります。



■ポケットファイター　トレーディングカード

前田縞	1588×2159pixel	Painter

[Designer's comment]　Painterを使ってるのにPhotoshopみたいな塗り方をしている謎のイラスト。逆ならカッコイイのにな～。



■ヴァンパイア　トレーディングカード

大ちゃん	2536×3500pixel	Photoshop



[Designer's comment]　以前から柔らかいトーンで女の子を描きたくて、ちょうどその機会があったので描いてみました。印刷で予想以上に濃い色になったのが残念です。淡い色はデリケートですね。

■ストリートファイターII　トレーディングカード

AKIMAN	2101×3000pixel	Photoshop





■ヴァンパイアハンター　トレーディングカード

えだやん	1585×2242pixel	Photoshop4.0

[Designer's comment]　スペシャルカード用に描いたんですが、いまだに製品を見たことがありません……。誰か見せてー。絵としては夜景が大変だったけど効果は出たと思うので、結構好きです。



■ヴァンパイアハンター　トレーディングカード

CRMK	1161×1505pixel	Photoshop

[Designer's comment]　線画を描いているときは、こんな風に塗ろうと思ってなかったので、塗りで雰囲気が変わって楽しかったです。



■ヴァンパイアセイヴァーギャルズ　トレーディングカード

CRMK	998×857pixel	Photoshop

[Designer's comment]　右側の娘が少女漫画っぽいかなぁと思ってます。少女漫画風を目指して描いたので。羽根、描き忘れてますが。

■ヴァンパイア　トレーディングカード

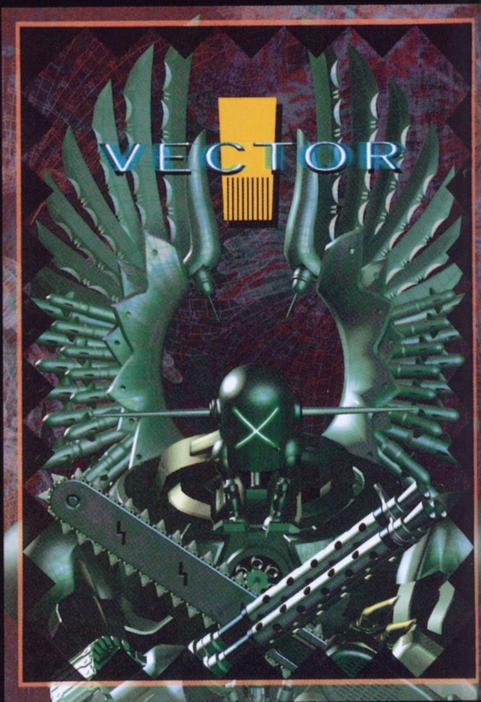
大ちゃん	2527×3500pixel	Photoshop

[Designer's comment]　頭のなかでは、もっと色っぽくHな感じにしたかったんですけど、ちょっとおとなしくなっちゃいました。絵的には焦点がはっきりしてて、わかりやすいと思います。









■スターグラディエイター　トレーディングカード

西村キヌ ｜ 1924×2757pixel ｜ Photoshop



[Designer's comment]　ジューンはカプコン中国娘のなかではかなり最強に強まったかわいさだと思うのですが、いざ描くとなると……好きなキャラほど力んでしまうというか。次回こそは……な！

■スターグラディエイター　トレーディングカード

酒井　奨 ｜ 2550×3602pixel ｜ Photoshop・SOFTIMAGE3D



[Designer's comment]　殺戮マシーンのイメージで、リファインしてみたものです。結構細かく作ったんですが、トレカサイズでは、ほとんどつぶれてしまいました。とほほ。

■ルースターズ　トレーディングカード

SENSEI	2750×3600pixel	Photoshop・Painter

[Designer's comment]
背景を描くのが楽しくて、肝心のテーマがぼけてしまい空振りの感あり。反省。でもみんなもっと背景付きの絵も描こうよ（業務連絡）。



■ザ・キングオブドラゴンズ　トレーディングカード

西村キヌ	2200×2800pixel	Painter

[Designer's comment]　好きなゲームを描いていいということでリベンジ！「キンドラ」です(またか)。製品ではトリミングされてたので、下の方とかちょっと恥ずかしいですが。



■ムック表紙用

西村キヌ	4068×3900pixel	Photoshop



[Designer's comment] カプコン格闘ゲームの歴史を綴った本の表紙用に描いたイラスト。闘うリュウをみんなが見てるという絵です。P.188の「みんな仲良し!!!」からだいぶ新キャラが増えましたね。後ろのキカイオーとブロディアはコマキ君に描いてもらいました。



■パワーストーン　雑誌表紙

ヒデキ	3500×2404pixel	Photoshop

[Designer's comment]　出張帰りの新幹線のなか（土曜夕方）、果たして月曜朝イチで提出できんのかハラハラしながら考えた作品。仕事は余裕を持ってせんとあきませんな。ほんまに。



■パワーストーン2　雑誌表紙用イラスト

うじ	3449x2984pixel	Photoshop

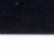


[Designer's comment]　大急ぎで描いた絵。右下の紙に設計図が描いてあるはずでしたが間に合わず、悔しい思いをしました。が、自分では結構気に入ってます。でも使われたところを見たことないです。



■DC　広告用イラスト

コマキシンスケ	4100×2904pixel	Photoshop



[Designer's comment]　「ハードの壁をぶち破れ！」というイメージで描いてみました。キャラをもっと入れてハデにしたかったのですが、実力不足で少し地味になっちゃいました。これには猛反省です。もっと頑張らないと！

■カプコンvs.SNK2 雑誌表紙

西村キヌ	2499×3013pixel	Photoshop



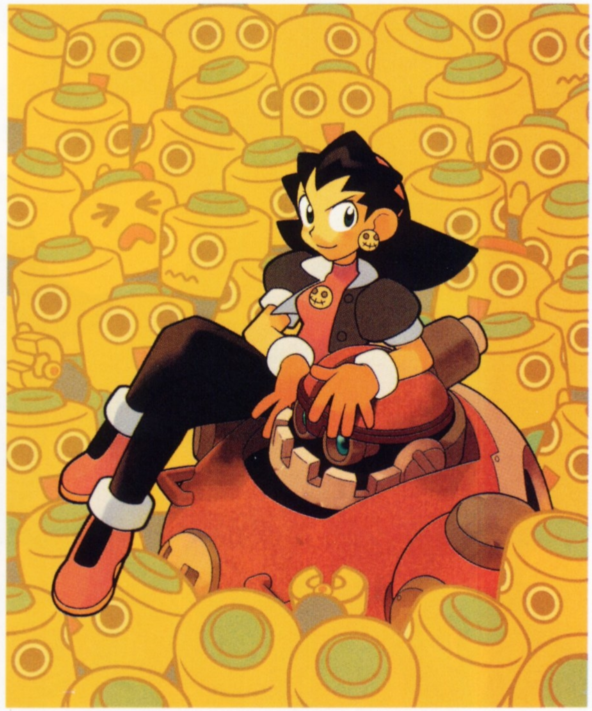
[Designer's comment] 「カプコンvs.SNK」のイラストはけっこうシリアスタッチだったので、たまにはアニメっぽいのも、と思って描きました。ちょっとはうれしい感じのイラストにできたかな? ユリのはちまきを白にしてしまって、あとであわてて差し替えてもらいました。



■ロックマンDASH2　雑誌表紙

ヒデキ	2155×1929pixel	Photoshop

[Designer's comment]　ゲーム雑誌の表紙用に描いたイラスト。ゲーム中に登場する村の名前をあるマンガからパクったり、仕事より週間報告の紙に落書きする方にやっきになったり色々でした。



■トロンにコブン　雑誌表紙

前田繕	2500×3011pixel	Photoshop

[Designer's comment]　こんなこと言うとアレですがラフの方がいい感じでした。最後までいい感じを保たないといけませんね。



■ファミ通企画ページ用

西村キヌ	2605×3768pixel	Photoshop

[Designer's comment]　ファミ通の企画でデザインしたキャラです。20項目ぐらいの要望(「準ミス東北」「福耳もしくは猫耳」「背中に隠しプロペラ」など)を全部入れたため、多少エキセントリックなデザインに。名前は「マリアンヌ銀城」。







■雑誌コラムカット

にしざわあきこ	1393×2014pixel	Photoshop

[Designer's comment]　西村キヌさんがお仕事でとても忙しかったため、急遽描くことになったものです。キヌさんの代わりで、しかもとにかく時間がなかったので生きた心地がしなかったです。というか、いまも描いているので「しなかった」じゃなくて「しない」です。キヌさんファンごめんなさい。

■雑誌コラムカット

西村キヌ	――	Photoshop

[Designer's comment]　春麗はけっこういい感じ。こういうカットなどの仕事だと、肩の力が抜けてかえってうまくいくこともあるみたいです。まことの制服は勝手に想像して描きました。夏っぽさが出てると思うんですけど、どう?



■ブレス オブ ファイアⅣ　雑誌表紙

吉川達哉	2441×2880pixel	Photoshop

[Designer's comment]　自由（一応OKもらって）に描かせていただきました。すごく楽しかったなあ。拙いですけど構成とかは、気に入ってます。色合いも。

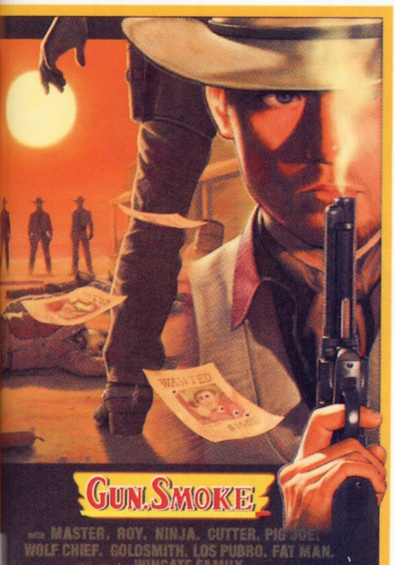
■謎キャラ大集合！　未使用

西村キヌ	3445×4823pixel	Photoshop



■ガンスモーク　ファンクラブ用

レイゼンビー譲二	2737×3856pixel	Painter





[Designer's comment]　あの名作の最終面をマカロニ・ウェスタン風に再現してみました。モデルとして協力してくれたシェーキー秋友氏（ガンマン役）、イケノ氏（死体役）、その他開発の方々に感謝。



[Designer's comment]　ゲームショー用に社長から発注されたのですが、手違いで使用されず。いまとなっては使われなくてよかったような……。この人たちはコンパニオンさんなので、衣装のトゲなどは布製です。後ろの生き物は着ぐるみ。

◆鬼武者

◆ガンスパイク

◆ロックマンシリーズ

◆バイオハザード

◆ロックマンDASH/ロックマンDASH2

◆ディノクライシス

◆ガンサバイバー

◆カプコン VS. SNK

◆バトルサーキット

◆トロンにコブン

◆スターグラディエイター/スターグラディエイター2

◆ブレス オブ ファイアⅢ/ブレス オブ ファイアⅣ

◆ストライダー飛竜2

◆ジャスティス学園シリーズ

◆超鋼戦紀キカイオー

■タイトルロゴ

鵜飼ukabin敏	リキテックス・エアーブラシ、photoshop

[Designer's comment] 意外と奥が深いのがロゴデザイン。最初に雑誌などに載るまでが緊張であり勝負！ 発想段階が楽しくもあり大変でもあります。逆に大変だからおもしろいのでしょうね!!

◆ストリートファイターシリーズ

◆ヴァンパイアハンター2

◆マーブルスーパーヒーローズ VS. ストリートファイター/エックスメン VS. ストリートファイター

◆スーパーパズルファイターIIX

◆ヴァンパイアセイヴァー/ヴァンパイアセイヴァー2

◆ねっとdeテニス

◆ウォーザード

◆爆走戦記メタルウォーカー/爆走戦記メタルウォーカーGB 鋼鉄の友情

◆ポケットファイター

◆ガイアマスター

◆パワーストーン2

◆QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡

デザイン室
責任編集

デザイン千室夜一夜
第5夜

読めば得する! なぜ☆なに雑学辞典

【ア】




●あおり
下から上に見上げる様に描き、存在感やボリュームを付ける描写方法。巨大ロボットなどを描くときに有効なテクニック。

●アニメ化
過去何度か行なわれてきたゲームのアニメ化。特に映画版「ストII」には深く関わったが、制作者側との間でキャラクターのイメージのギャップを埋めるのが大変だった。なおTV版「ストII」は全く外野の立場で不参加。



●アルコール
お中元のビールや社長にもらったワイン、なぜか老酒まである。

●急ぎの仕事
デザイン室への仕事の80%以上はこれ。逆にゆとりのあるものは仕事とは呼べないのかもしれない。



●色校
製品版になる一歩手前、主に色の不具合などをチェックするための仮印刷。この段階で描いていたときとはガラリと印象が変わるのでみんなあせりだす。



●おもちゃ
フィギュア、プラモ、変形ものなど多種多様。資料と偽って飾ってある。

●音楽
絵を描くときには欠かせないアイテム。それぞれ好きなアーティストをヘッドフォンで聞いているのだが、なかにはワイドショーや昼ドラを聞いている奴もいる。

【カ】

●回覧
ゲーム雑誌や社内販売の受付用紙が回ってくるのだが、必ずどこかで消息不明になる。半年まえの週刊ファミ通が発掘されることは日常茶飯事。




●顔
キャラクターの顔を見ていると、それぞれ描き手の顔にそっくりということに気づく。まさにキャラは自分を映す鏡である。

●鏡
キャラクターの表情や指の動きなどを描くとき、自らの顔や手を鏡に写して観察することもある。背後監視モニターとも言う。

●描き直し
絵が完成して雑誌やポスターになると、いままで気づかなかったイヤな部分が妙に気になってしまうのが絵描きの性。そんなとき密かに手を入れ直し、再び何かに使われるときを見越してこっそりと差し替える者もいる。

●休日出勤
本来は時間が切迫しているときの非常手段だが、電話や人が少ないこともあり平日より集中できる。



●原画
普段あまりじっくり見ることはないが、当画集を制作するにあたり、奥から引っぱりだしてきた。やはり人の手で塗られた原画の発色は迫力がある。筆塗りも復活して欲しい。

【サ】



●シークレットファイル
アーケードゲームのタイトルごとに作っていた小冊子。常にハイテンションで濃厚なノリが基本。この画集もある意味ではシークレットファイルと言える!?



●下描き
ほとんどのスタッフは描いているところを見られると俊敏に反応して隠す。

●〆切
プロとしては絶対厳守! だが時として破られる……。

●上半身
顔のディテールや表情を付けやすく、全身を描くときよりもバランス取りが比較的安易。



●シリーズもの
続編が続くとキャラのポーズやイラストの構図が段々煮詰まってくる。イメージを残しつつ新鮮さをだすのは至難の業である。

●資料
この資料の質が作品の善し悪しにかなり影響してくる。自分の興味があるものは当然、守備範囲外のものもそろえる必要がある。

●睡魔
24時間お構いなしで襲ってくる強敵。とくに昼過ぎは描いている姿勢で意識不明になることも。また辛い仕事から逃避するときにもよく発生する。



●図解もの
デザインチームの十八番。ネタに困ると、とりあえずこれに走る。いずれ図鑑も作ってみたい。

●隙間
デザイン室では絵の隙間を嫌がり、徹底的に埋めまくる傾向がある。情報量を重視しているのかそれともサービス精神旺盛なのか。



●スキャナー
下描きや写真を取り込むマシン。画面に直接描く人々にはただの物置台。



●スランプ
絵が描けなくなる。いや描く"気"がなくなるというのか。「とにかく描く」「やり過ごす」など対処法は様々。逃避し寝てしまう者も。

●全員集合もの
キャラクターイラストの基本。メインキャラをひとつの構図にレイアウトし一枚の絵として見せる。映画のポスター的なものやキャラクター紹介的なものまで様々。

【タ】



●タブレット
鉛筆と紙、筆と絵具に替わるグラフィックツール。デジタルアートには不可欠だが、以前はマウスで描く器用な人もいた。



●単体
背景のないキャラクターひとりひとりを描いた絵で、基本的には全身を描いたもの。寄せ集めて集合イラストに変身させることができる。



●手
顔と同じくらいよく目にするので、同じぐらい力を入れて描くべき大切な部分である。

●デフォルメ
部分的に強調や省略してボリューム感や迫力をだす。2等身や3等身キャラもこれが基本。バランスを取るのにはセンスが不可欠。

●トリミング
イラスト本来の構図を部分的に切り取り、色々なデザイン媒体に対応させる。また出来上がっていない部分を隠す役割もある。

【ナ】



●ぬいぐるみ
「机に置くのはひとり2個まで」というルールもいまは昔、所構わず散乱している物体。とくにプライズの試作品棚は魑魅魍魎化している。

●練り消しゴム
デッサンする際、これで力を入れず転がすように消すと細いアタリ線だけが取れ、主線が残る。使い過ぎるとタダの黒粘土。部屋にやたら落ちている。

●脳内スケジュール
公式のスケジュールではなく本人が勝手に定めたスケジュール。早ければ問題ないがその逆は……。

【ハ】

●パース
奥から手前に飛び出すような効果のある描き方。「ストIIターボ」のとき大流行した。

●版権物
おいそれと描くことができないが、オリジナルの影武者として暗躍した絵描きもいる。




●俯瞰(フカン)
あおりとは反対に斜め上方から見下ろした状態。見渡した様な空間を見せたい場合に有効。

●試作品
「バイオ」や「ストII」のフィギュアの原形。商品が小さい場合でも試作原形はかなり大きい。売られている物とはひと味違うエキセントリックさが魅力。

●プリンター
作品のカラーチェックのために印刷する機械。ここで画面に近い色が出せればひと安心。だが完成品よりもキレイな色が出る場合もある。



●フリーズ
現在最も恐ろしい出来事。こまめにセーブしておかないと半日ほど過去にタイムスリップさせられる。



●ペット
なぜか飼っている。現在は亀1匹だが過去には熱帯魚やハムスターや猫(!)も一時生息していた。

【マ】



●マック
ハンバーガー屋ではなくMac(マッキントッシュ)のこと。これがデザイン室のお絵描きマシーンである。

●耳栓
周囲の雑音を遮断し、自我の世界に没頭できる。考えごとに有効。

【ヤ】

●闇のイラストコンテスト
「ヴァンパイア」でのイラストコンテストが名称の由来であるが、実はイラストを投稿してくるファンのなかから有能な人材を発掘することが真の目的だった。この網にひっかかった絵描きは数多い。



●四畳半もの
デザイン室で使われる造語。キャラクターを庶民的なシチュエーションで描いた絵の総称。オリジナルとはまた違った身近な雰囲気が楽しめる。

【ラ】



●リキテックス
Macを使うまえはよくアクリル顔料のリキテックスを使っていた。基本的に水彩だが乾くと半耐水性となり、塗り重ねが可能になる。深みのある鮮やかな色調。



●冷蔵庫
賞味期限を過ぎても決して開けられることのない膨れ上がった牛乳パックが不気味。さらに冷凍庫には原形を止めないアイスキャンディが眠っている。



●レイヤー
キャラクターの線やカラーを別々に描き、重ね合わせることで一枚の絵として見せる。ものによっては100枚くらいになることもある。

文責:SHOEI



appendix



illustration of capcom video games



実録 これが カプコンデザイン室だ!

カプコンのデザインワークを一手に担う部署、それがデザイン室だ。そこではどんなスタッフが活躍しているのか、ちょっとだけのぞいてみよう。

AKIMANの机



有限会社あきまんは机ふたつ分が会社だ！　モニターや電灯は点けっぱなし、コンビニでも行くような気軽さでアメリカへ長期出張中。社長のこの"おおらかさ"が憎めない。

イケノの机



デザイン室で最も生活臭漂う所。床には洗濯物や雑誌が散乱している。ペットのジャン・リュック（推定2歳）はお風呂大好きなミシシッピニオイカメである。

西村キヌの机

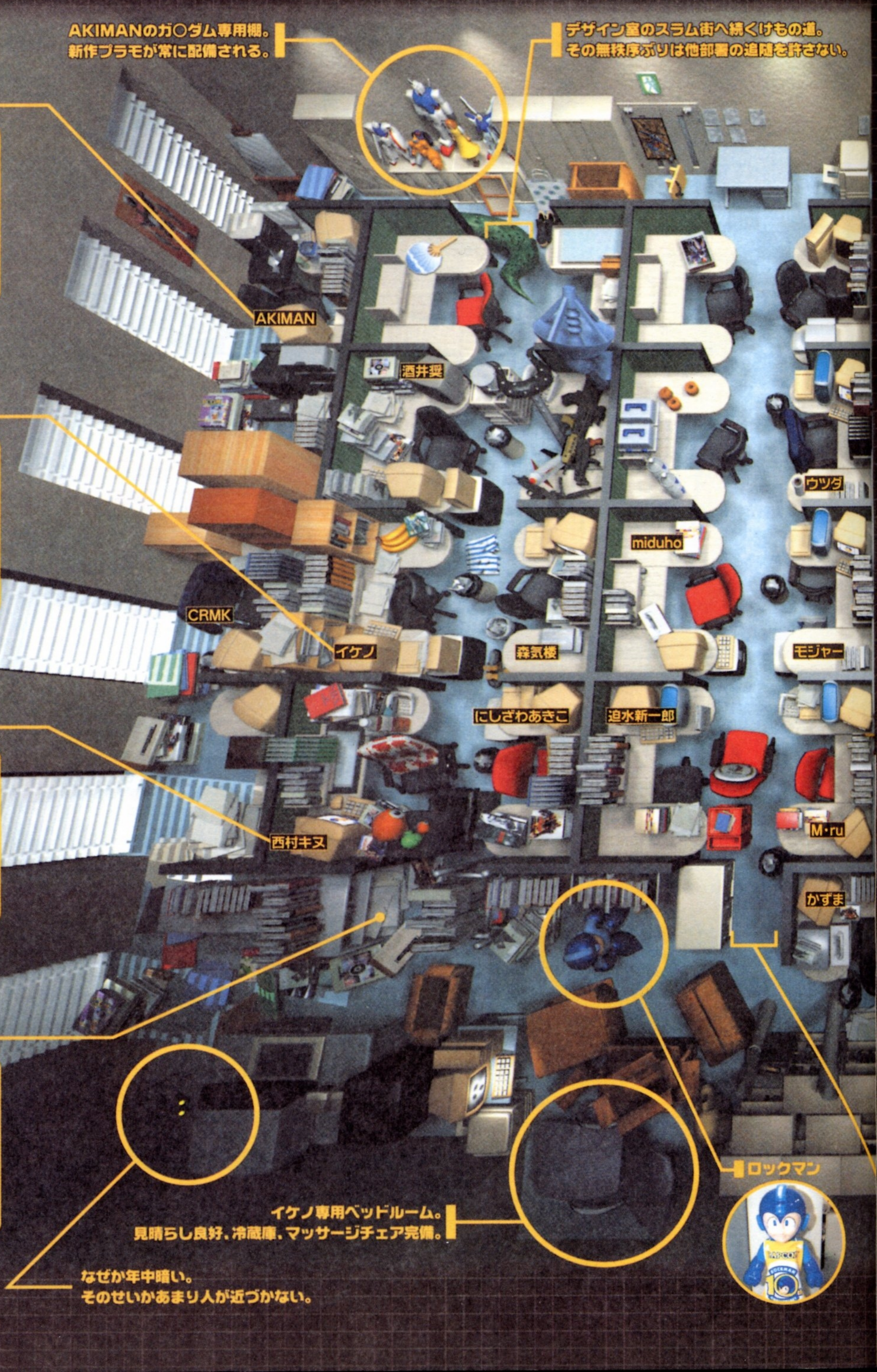


本やおやつは充実しているが、必要になった物は何ひとつ見つからない。机の稼働面積は実質5%未満。回覧や貸した物が次々と消息を絶つ魔の海域でもある（陸）。

西村キヌ専用資料棚



画集やポーズ集をはじめ、格闘技雑誌、ファッション誌、歴史物などあらゆる分野の資料を網羅。通常の3倍のスピードで物が増える。



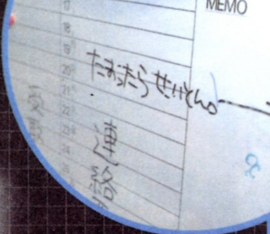


通路がムダに広く、整理整頓できるスタッフのみを集結させた。見学や雑誌取材などにはココだけを見せ体裁を保つ。

デザイン室のライフライン



コーヒーやお茶はもちろん、冷蔵庫にはビールや調味料や各自の好物が無理矢理詰め込まれている。ただし賞味期限切れが多数紛れ込んでいてうかつには手を出せない。



バリケードと化したダンボール箱。

画材の墓場



いまとなってはもうあまり使われなくなった、アクリル絵具やマーカーなどがここに。

販促用ポスターなど。

大ちゃんの机



ちょうど本書の描き下ろし(『ヴァンパイアハンター』)を描いているところに遭遇。モニターに注目。

隠し部屋



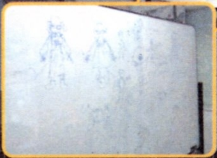
販促グッズや業務用ゲーム基盤、それにすべてのイラスト原画が保管されている。隣の大会議室は、夜には(たまに昼も)仮眠室に模様替え。



アメコミ関連の海外モノがどっさり。

らくがきコーナー(?)





どこの会社にもあるホワイトボードだが、デザイン室にかかればただのらくがき板と化す。さりげなくカプコン以外のキャラも描かれていて、版権的にかなり危険。

マニュアルなどの販促デザイン制作を受け持つ通り。スラム街に隣接し、絵描きの適当さに翻弄されるかわいそうな人たち。

3段スライド式本棚。奥にはヒミツがいっぱい。

SHOEIの机

デザイン室(正確にはデザイン部)の部長兼マネージャー兼おもちゃ研究家。無法地帯であるデザイン室を統治するえらい人。最もえらいはずなのだが、買い出しや車での送迎など、部下へのゴマスリにぬかりがない。

解説:SHOEI　CG:北島サブミッション



オー！
オー！
2人とも めいわくのないように おうかがいするんだよ。
あたいも行きたい!!
ポーン
絵.サカラ.
お仕事はいけん隊
デザイン部ゴー!ゴー!
すげぇー
カプコン研究開発ビル
どっしょー
「ストリートファイター」や「ロックマン」「バイオハザード」など多くの人気キャラクターを絵描きつづけてきたデザイナーたちが集まるカプコン・デザイン部。いったいどんな人たちが描いているだろーね。ロックとラッシュがお仕事はいけん隊としてその仕事場を見に行ってくれたよ。
あっ
カプコン研
すげぇー！
あのー
ドギャッ！
いや…
お仕事はいけん隊のお2人ですね おまちしてました。
あっ 少し遅れちゃいました ごめんなさい。
ここがデザイン部の部屋になります どーぞ…
ふあ〜
かんどーしてる かんどーしてる
ひと言でデザイン部と言っても色々な仕事に分かれているんですよ。 たとえば…
ゲームキャラの単体イラストやパッケージのメインイラスト、ポスター類
雑誌社向けとかもね
説明書
CAPCOM
パッケージや説明書のデザイン…
3Dイラストの制作…
まだまだいっぱいやる事はあるんですよ。
他にもライセンス商品のチェックなどもひきうけています。
ファイト！
コッ
いたい！
やってんの
やめてくださいよ〜 も〜
あっ先輩！
イラスト制作する人
エヘ
私し学生のころから先輩の描く絵にあこがれていたんですよー
だから〜 先輩の近くで絵を描けるようになって スッゴイ幸せなので〜す。



それじゃ
ロックマンのキャラクター
イラストなんかもぜんぶ
ここで描いてるんですか。
じゃ、ちょっと
聞いてみよ
うか。
ロックマン
メイン担当の人
最近やっとロック
マンのイラストを描
かせてもらえる
ようになりました。
そーですねぇ… いつも
人に好かれる絵が
描けるように いろんな
雑誌とか見て研究
してますね。
CAPCOM
3Dイラスト制作
ぼくの担当は
3Dイラストです。
いわゆる ポリ
ゴンってやつです。
バイオとか
ディノとかスタグラ
とかの主にプレイヤー
イラストの制作を
しています。
ポリゴン…
なんで
わかった
のぉ!!
それは
ポリバケツ
だろ
ちがいます
グリ
グリ
あぁ〜
よくそんなの
うかぶなぁ!
ちょっと
休憩
ジュース
大阪城だ!
どーでした
か、ここまで
見てこら
れて…
なにげなく目にしている
イラストもすごい時間を
かけて描いているん
ですね
わー
絵を描くのにあんなに
資料を見たり、コンピュータ
で絵をつくっているなん
て知りませんでした。
こんにちわ
あっ!
ア●パ●
マ…
●ン●ンが
どーしたの?
エヘヘ…
パッケージ・マニュアル制作
ここがパッケージ
のデザインや取扱
説明書なんかの
デザインをしている
ところ
です。
みんなで
チェック!
印刷物のチェック作業中!
カンプと言って
ラフデザインから
入って、デザイン
ができたもの
をこーやって
何度もチェック
するんです。
スケジュールはきつかった
りするけど色々なゲーム
のデザインができるのが
楽しいですね。
デザインってカッコイイ♥
あ〜あ
またたよ…
きおつけて
帰ってくだ
さいね
今日は
どーもありが
とうございました
やっぱりみんなすごく
絵がじょうずだっ
たよね
ボクにもデザイ
ナーになれるよって
言ってくれたよ。
はいけん日誌
はれ ラッシュ
きょうは デザインのしご
とを見学してきた。
おおさかじょうも見えた。
ボクは大きくなったら
デザイナーになる
ことにした。
おわり

イラストができるまで

How to Illustrations

イラストは、実際にどのような手順で描かれているのか？　ここではSENSEI氏と西村キヌ氏に、そのプロセスを解説してもらった。かなり専門的でわかりにくいかもしれないが、プロの技術を見るという意味で、何かしらの参考になるだろう。

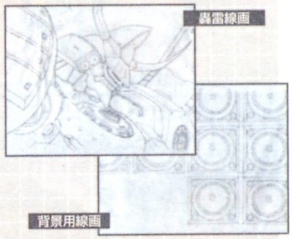
SENSEI編　轟雷アイキャッチの場合



【解説】ドリームキャスト版「キカイオー」より、轟雷のアイキャッチ画像のうちの1枚です。Photoshop（グラフィックソフト）のレイヤー機能を使って、線画、基本色、影、ハイライト、煙、汚し、背景などに分けて着彩し、一部Painterで色を塗って合成しています。ベストではありませんが、やり直しや調整があとからいくらでも利くので、便利なやり方です。本来ならば描き下ろしの絵の解説をやるべきなのでしょうが、ページ数の関係もあり、過去の作例の再現という形をとらせていただきます。なお、求める結果が違えば使う技術や方法も変わってきますから、今回ご紹介する方法はそのひとつのやり方だと考えていただければ幸いです。

1 線画を描く
（鉛筆で線画を描きあげます）

まずは線画をガリガリ描きます。大事な点は「見る人に対して、どういうカタルシスを語るのか」を常に意識することです。今回は、「轟雷の顔ってカッコいいよね」という点と、「『どーん』という重量感を描いてみよう」というのをポイントとし、轟雷と背景の線画は別々に描いて画面上で合成することにしました。これはあとで述べますが、轟雷の周囲に蒸気の効果を描いたりする点で便利だったり作業がしやすいためなのと、将来的に轟雷の部分（レイヤー）だけを抜き出して、販促物として使用される可能性を考慮してのことです。最終的にどう仕上げるのかを考えながら描きます。ラフ画をトレスして、轟雷と背景用線画を別々に鉛筆で描き、パソコン（Mac）の準備をします。



2 線画の取り込み
（スキャナーを使って線画を取り込み、調整します）

●スキャン

鉛筆で描いた線画を、スキャナを使って（グレースケール／256階調で）Photoshop上に取り込みます。轟雷と背景を、同じ解像度で別々にスキャンします。さて、スキャナで取り込んだ線画を、「イメージ」→「色調補正」→「明るさ・コントラスト」（図1）を使って、鉛筆で描いた線をくっきりさせます。そしてこの段階ではゴミ、鉛筆線の汚れがたくさんありますから、消しゴムツールなどを駆使して線画を奇麗にします（大きなファイルサイズで取り込み、白黒二値化して中間調を飛ばしたあと、縮小するという荒技もあるようです）。この段階で、必要であれば修正しておきます（図2）。

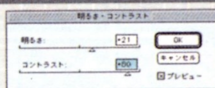


図1

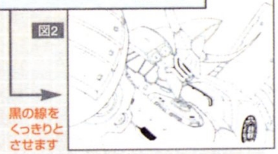


図2

3 線画のレイヤー化
（クリンナップした線画を、透明レイヤーに線が描いてある状態にします）

●チャンネルウインドウを開き、黒（K）チャンネルを複製

チャンネルウインドウを開き、黒（K）チャンネル（図3）を、チャンネルウインドウの下の方にあるノートみたいな形のアイコンにドラッグして複製します。「#2」というチャンネルが作成されるはずです（図4）。次に、「黒（K）チャンネル」をクリックして、選択した状態にします（図5）。

●新規レイヤーを作って選択範囲（チャンネル）の読み込む

レイヤーウインドウで、新規レイヤーを1枚作成します。この状態で、「選択範囲」メニューから「選択範囲の読み込み」を選択します。「チャンネル」の部分を「#2」に、「反転」のボックスをクリックして×印をつけ、「OK」ボタンを押せば（図6）選択範囲が確定されます。これで実線のまわりを選択範囲を示す点滅線が囲みます。

●レイヤーを塗りつぶす

描画色が黒であることを確認して、「レイヤー1」を塗りつぶし、選択範囲メニューから、「選択範囲の解除」を行ないます。これで線以外は透明なレイヤーができました。背景レイヤーを不可視にして（背景レイヤーの目玉アイコンをクリックして閉じた状態に）確認します（図7）。「レイヤー1（線レイヤー）」の「透明部分の保護」のボックスをクリックして、×印をつけておけば、以後間違って透明部分に色をつけてしまう心配はなくなるでしょう。この「透明部分の保護」を有効にしておけば、線の部分のにみ着色が行なわれますから、セル画における色トレスのような表現が簡単にできます。

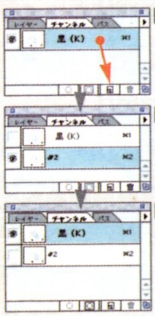


図3
図4
図5

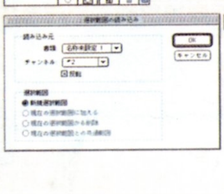


図6

●背景を白で塗りつぶす

背景レイヤーの線は以後邪魔になるので、いったん、白で塗り潰します。

●モードをRGBへ

「イメージ」→「モード」→「RGBカラー」で現在のグレースケールからRGBモードに変換します。このような状態にして下のレイヤーに色を塗っていく、というのが主線を残す塗り方の場合の基本的なやり方です。なおスキャナなどにバンドルされているPhotoshop LEはチャンネルが使えませんから、背景レイヤーを複製し、できた「背景コピー」レイヤーを、「乗算」モードにする（番外1）ことで同じような塗り方が簡単にできます。ただし線の色の一部を変えたり、というようなことは難しくなります。

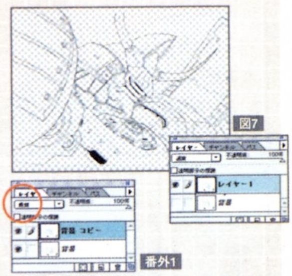


図7
番外1

ヒント　線以外を透明にする、というような決まりきった作業は、Photoshop4.0以降に搭載されている「アクション」機能を使うことで、作業手順をコンピュータに覚えさせて自動的に処理することが可能です。

4 基本色のベタ塗り
（新規レイヤーを1枚作成し、色を塗っていきます）

●レイヤーを1枚新規作成

先程の要領でレイヤーを1枚新規に作り、線レイヤーの下に配置します。これを基本色レイヤーとします。

●基本色で塗る

このレイヤーに轟雷の基本色を丁寧に塗っていきます（図8）。色ごとにレイヤーを分けるやり方もありますが、色数が多い場合は、対象レイヤーを探すのに絵そのものから目を離す時間が長くなって思考が中断されがちです。とくに印刷物用の大きなサイズの絵を描く場合、貴重なメモリ（RAM）も消費しますから、あまりお奨めしません。



図8

5 背景用画像と合成
（背景用の絵を線レイヤー化し、轟雷のファイルへ取り込みます）

●背景用画像の線レイヤー化

背景用に取り込んでおいた線画を2、3の要領で線レイヤーにしておいてから、この背景用の線レイヤーを、ドラッグ&ドロップで轟雷の絵に取り込み、位置を調整します（レイヤーの位置は基本色レイヤーと背景の間です）。ドラッグ&ドロップはレイヤーウインドウでも、画像そのもののウインドウからでも可能です。

●構図の再確認

最終的に入る上下の黒枠とロゴをレイヤーを作成して乗せてみて、雰囲気を確かめます（図9）。手前の肩から胸、そして奥の肩へと、V字型の構図になっています。

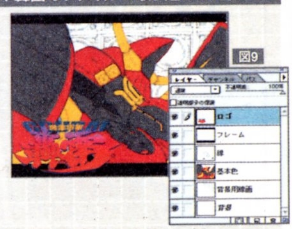


図9

6 影レイヤーの作成
（新規レイヤーを1枚作成し、乗算モードにして影をつけていきます）

●レイヤーを1枚新規作成

レイヤーを1枚新規に作り、基本色レイヤーの上に配置します。そのレイヤーを「乗算」モードにします。

●影になる部分にブルーグレーで色を塗る

ややブルーを含んだグレーの濃淡で、「乗算」モードにしたレイヤーを塗っていきます（ブラシのモードは通常）。この乗算レイヤーと線画レイヤーだけを表示させるとこんな感じです（図10）。これに基本色レイヤーを表示させるとこんな感じ（図11）になります。なお黄色系やピンクなどの色に対してこの方法で影をつけると、影の部分の彩度が落


図10


図11

ち過ぎてしまう傾向がありますので、一度塗ったあとでその色の影の対象部分を選択し、色調を調整します。基本色の黄色部分を自動選択ツールを使って選択し、その選択範囲で乗算レイヤーを色調調整します。やや紫寄りにすると良いようです(図12・13)。この方法の長所は、色数が多かったり、複雑な形状の対象に対しても、濃淡の幅だけで、全体のトーンが整った影を簡単につけることが可能なことです。全体の影を濃くしたり明るくしたりも簡単にできます。ただし毎回こういう方法をとっている訳ではありません。


図12


図13

7 ハイライト用レイヤーの作成
(新規レイヤーを1枚作成し、明るい部分に色を塗っていきます。)

●レイヤーを1枚新規作成

レイヤーを1枚新規に作り、影レイヤーと線レイヤーの間に配置します。レイヤーのモードは通常です。

●明るい部分と、影の照り返し部分に、色を塗る

通常のブラシでハイライトや照り返しの部分を塗っていきます。場合によってはレイヤーを複数作成して描画した方が効率的な場合もあります。塗り終わるとこんな感じ(図13)になります(図では背景と枠は非表示にしてあります)。だいぶ雰囲気が出てきました。


図13

ハイライトがついて立体感が増した。

8 汚しを入れる
(ハードなイメージを出すために、汚し用のレイヤーを1枚作成します。)

●Painter作業用ファイルの作成

いったん保存しておいてから、ロゴと枠のレイヤーを捨て、背景以外のレイヤーを結合します。その1枚になったレイヤーを「乗算」モードにします。背景は白のままです(図14)。そして「ファイル」メニューからPhotoshop形式で「別名で保存」し、これをPainterでの汚しを入れる専用ファイルを作成します。ここでPhotoshopを終了し、Painterを起動します。Painterでレイヤーを結合した方のファイルを開きます。


図14

●水彩(薄筆)での着彩

「キャンバス」メニューから「水彩ペイント」を有効にし、水彩(薄筆)をブラシに選びます(図15)。ここではペーパーのテクスチャ設定に「舗装」(図16)を使っています(ちなみに私が普段使っているPainterはバージョン5です)。このパレット(図15)の「手法」部分はデフォルトでは表示されず、パレットの右上のボタンをクリックしないといけません。ブラシのカスタマイズには欠かせない部分ですので、「バージョン5」で使いにくいと感じている方は触って見て下さい(Painter6ではデフォルトで表示されます)。「透明水彩(薄筆)」を使い、焦げ茶色の汚しを背景に入れていきます。ここで作業しているレイヤーはあくまでも白い背景レイヤーに対して行なっていることに注目して下さい。轟雷が描かれたレイヤーが乗算モードなので、白い背景に着色しても轟雷の上に色が乗っていくように見えますが、実際には轟雷のレイヤーそのものに手を加えているわけではないのです。そのためあとでいくらでも修正を加える事が可能で、こういった「やり直しが利く」という特性は、デジタルペイントの大きな利点です。いい感じになったら(図17)、「キャンバス」メニューから「乾燥」させて保存し、Painterを終了してPhotoshopに戻ります。

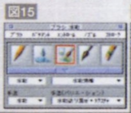

図15


図16

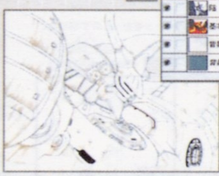

図17

●レイヤーの移動

Painterで作業したファイルと、最初作業していたファイルの両方をPhotoshopで開きます。Painterで塗った、汚しの入った背景を「Shift」キーを押しながらドラッグ&ドロップで元々のファイルの基本色レイヤーの上へ持っていきます(「Shift」キーを押しながら操作するのは、位置を一致させる為です)。このレイヤーのモードを「乗算」に変更します。レイヤー構成、画面は現在このような感じです(図18)。ちなみに線画と汚しだけを見えるようにしてみるとこんな感じです(図19)。



図18


図19

9 背景の描画
(いよいよ背景の色を塗ります)

●準備

背景のレイヤーにとりあえずの色を塗っておきます。Painter上で塗り重ねますので、少し明るめに塗っておきます(図20)。背景はあまり線を目立たせたくないので、この段階で背景と背景用の線画のレイヤーを結合して1枚にします。そうしておいて、Painter作業用のファイルにこの背景レイヤーをドラッグ&ドロップで配置し、背景レイヤーと結合します。轟雷のレイヤーモードを「乗算」から「通常」へ変更します(図21)。この作業用ファイルと本番用ファイルを保存し、Photoshopを終了します。次に再びPainterでの作業です。


図20

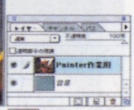


図21

●水彩でテクスチャをつける

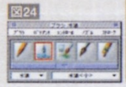
Painterで作業用ファイルを開き、水彩(薄筆)をブラシに選びます。まずはガシガシ薄めの色を塗って「キャンバス」メニューから「乾燥」させて、また塗る、というのを繰り返して色を濃くし、テクスチャが効いた感じにします(図22)。

●ウオッシュブラシで塗り込み

次にブラシをウォッシュブラシ(図23)に切り替え、明るい部分、暗い部分を描きます(図23)。ブラシの跡が気になる場合は、「水滴(小)(図24)」を使えばいい感じにぼかすことが可能です。背景のみを表示させるとこんな感じになります(図25)。轟雷に確実に隠れる部分は描く必要はありませんから、その部分は描き込みません。Painter6では基本機能にこのウォッシュブラシは入っていないようです(代わりにペイントブラシの設定を私の描き方に合わせたパレットを載せておきます)。設定はデフォルトから少しいじってあります。


図22


図23


図24

●レイヤーの移動

納得するまで作業したら保存し、Painterを終了します。再びPhotoshopに戻り、この作業用ファイルの背景部分を先程の要領で本番のファイルにドラッグ&ドロップし、背景レイヤーと結合させます(図26)。かなり完成に近づいてきました(図26ではロゴは不可視にしてあります)。

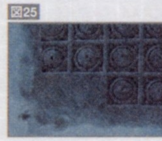

図25


図26

ヒント

ペイントのブラシ設定を私の描き方に合わせたパレット



●グラデーションの追加

この場合、見せたいのは轟雷であって背景ではありませんから、レイヤーを一枚新規作成して、画面向かって右上から左下にかけて、彩度の低い、暗い青でグラデーションをかけます(図27)。レイヤーモードは乗算です。構図的には頭部、胸、奥の肩など、左上から右下方向にかけて轟雷を構成するラインが多数走っているのに対応して画面を締め、これによって明度による境界面を作ります。轟雷の体が画面上で構成しているV字構図がわかりやすくなりました。

図27



10 蒸気の描画

手前と奥の蒸気を描きますが、これは黒で塗りつぶしたレイヤーを1枚作り、このレイヤーのモードを「スクリーン」に変更します(図28)。この黒いレイヤーに白い煙状のものを描けば(図29)、こんな感じになります。レイヤー自体の透明度を若干下げて画面と馴染ませます。今回もPainter作業用のファイルへレイヤーをドラッグ&ドロップしてウォッシュブラシと水滴(小)で作業を行ないましたが、こういった煙などはPhotoshop上で作業してもいいかもしれません。

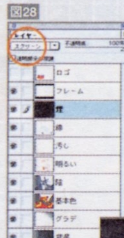


図28


図29

●微調整

これで一応できあがりですが、もうちょっとメリハリが欲しいような感じもするので、「明るさ・コントラスト」の調整レイヤーを線レイヤーの下に1枚作成してみます(図30)。

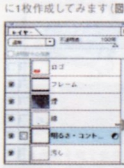
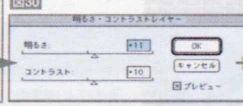


図30





11 できあがり

という訳でできあがり。



西村キヌ編

「カプコンデザインワークス」カバーイラストの場合



【解説】ここでは「カプコンデザインワークス」のカバーイラストの制作過程について解説していきます。とはいえ大層なテクニックは何も使っていないので、イラストを描く際のノウハウを紹介するというよりも、絵ができ上がるまでの手順を虚実とり混ぜてお贈りしたいと思います。今回イラストを制作するのに使用したソフトはPhotoshopですが、ツールやフィルタの使い方などの専門的な知識やテクニックに関してはSENSEI君のページに詳しく載っているので、そちらを参考にしてみてね。それではなんとなくまいりましょう。

1 どんな絵にするか決める

画集のカバーなのでオールスターに。これまで描いた集合イラストとはまた違うものを……みたいな方向で絵柄を考えます。やっぱ見てて楽しくなるような絵がいいなー。

図2：最初のアイデアスケッチ。ミーティングで出た案を書きとめています。この時点でノリとしては「四畳半モノ」に近いものがあります。せっかくやから何かネタも入れんとね（何がせっかくか）。

図1「アイデアを練る」



図2「最初のアイデアスケッチ」



2 ラフを描く

アイデアスケッチで出たネタを元にキャラを描いていきます。一応カプコンオールスターズということを踏まえた人選ですが、版権モノのキャラクターを登場させられないのがちと痛いてところです。

図3：各キャラのポーズを思いつくままに描いていきます。位置や大きさはあとで調整します。

図3「最初のラフ」



図4：春麗に迫るスーパー8の魔の手。「ファイナルファイト」の3人はさすがにポーズを変えました。

図4「最初のラフ2」



3 レイアウトを考える

描いたラフをスキャナーで取り込み、配置を考えていきます。レイアウト用なので絵のサイズは小さめ。完成品のだいたい半分くらいです（レイアウト用は4100×1900pixel。完成品は7100×3200pixel）。昔はラフを拡大・縮小コピーして切ったり貼ったりしていましたが、昨今は大変便利になったものです。

図5「ラフ構成（全体）」



4 下描き

構図が一応の完成を見たのでプリントアウトしました。これを下敷きにして各キャラクターを描いていきます。下描きが完成したらスキャナーで取り込み、配置していきます。

図6：一枚の紙には収まりきらないのでテープで貼ってつないでみましたが、よく考えたらそんな必要はどこにもないっていうかむしろ描くのに邪魔。まあ完成品の雰囲気をつかむのには役立ったということで…

図7：ちと隙間が気になったのでキャラを描き足しました。初めて描くキャラも多くて、なかなか新鮮でよい感じ。

図9：春麗の顔がうまくいかなかったので切り抜いています。

図6「プリントアウト下描き」



図7「キャラ追加」



図8「下描き中・1」



図9「下描き中・2」





図10「下描き構成（アップ1）」



図11「下描き構成（アップ2）」

5 背景の制作

背景もでかいものオールスターズでいきたい！ しかし時間が……。ということで助っ人登場！ 大ちゃんにロボや恐竜の下絵、SHOEIさんにケンのクルマをお願いしました。

図12：飛竜の乗っているクジラですが、マッコウクジラとシロナガスクジラの2種類も描いてくれました。実際に使われたのはシロナガスクジラですが、完成品ではほとんど隠れちゃってるので、ここでじっくりと堪能していってください。

図13：ケンのクルマ。ポルシェのはずがなんかSHOEIさんのクルマになってるんですけど……。

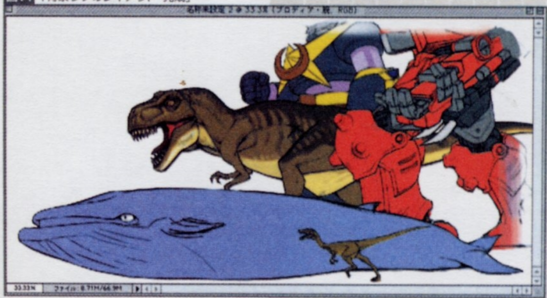
図12「背景ラフのレイアウト」



図13「背景・クルマ」



図14「背景ラフのレイアウト・完成」



6 清　書

下描きが済んだら清書していきます。いわゆるペン入れですが、使うのはピグマのサインペン。

図16：ひなたが気に入らなかったので、2種類清書しています。切り取った部分はしくじったところ。別の紙で清書し直しです。

図17：「ファイナルファイト2」のマキちゃん。この画集には絵が載ってないんですけど……。版権モノのシーフもなぜか顔見せ。

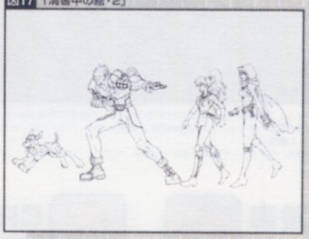
図15「清書」



図16「清書中の絵・1」



図17「清書中の絵・2」



7 画面上で修正

清書をスキャナーで取り込んでいよいよ本番開始。この段階まではグレースケールで作業します。サインペンの清書でつぶれてしまった部分やはみ出しなどを修正していきます。

図19：自分のスキャナがつぶれてしまったので、共用のMacの席でスキャンしています。

図18「清書の配置（アップ）」

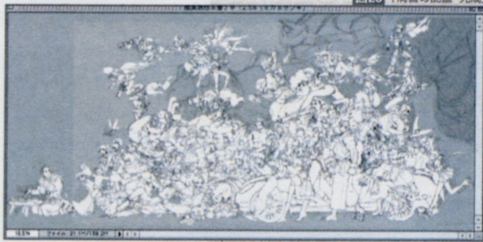


図19「ペン画スキャン」



図20：ダンはこの2秒後にクジラにつぶされてしまいますね。もしくはロックマンがゾンビ犬を踏んで……。「ストII海へ行く」といい（2秒後ICBM爆発→ビーチ消滅）、「風前の灯火のようなひとときの平和」がこの手のイラストの一貫したテーマかもしれません（うそうそ）。

図20「清書の配置・完成」



8 彩　色

スキャンも完了していよいよ彩色ですが、ファイルサイズが大きすぎて一度にすべてのキャラクターを表示させることができなくなってしまい、表紙と裏表紙のふたつのファイルに分けました。にしざわあきこさんとSHOEIさんに色塗りの方でも助っ人をお願いしました。

図21：ベタで色を入れた状態。ここから色調整していきます。

図22：範囲指定で色をいれていきます。ベタ塗りでいくつもりでしたが、ほっぺたを赤くしたり髪のツヤくらいは入れることにしました。

図23：色調整後はこんな感じです。

図21「キャラ彩色・バランスを見る」



図22「モリガン彩色」



図23「モリガン彩色（配置）」



9 調　整

キャラクターを塗り終え、表と裏をつなぎ合わせました。しかしこの時点でこの画集のロゴの形や位置が予想と違いすぎたことが発覚。画面上部がガラ空きになってしまったので、急遽キャラの位置を変更。シバを右上へ移動し、空いた位置にカバー裏にいたソンソンを加えました。ここでいったんプリントアウトし、まずいところはないかチェックします。

図24：各キャラクターに、それぞれふたつ作っておいたレイヤー（輪郭線と色）を結合。ちょっとファイルサイズが軽くなったので全員を表示することができるように。

図25：もっと早くに気づけという感じですが……。まあ帳尻を合わせられてよかったよかった。

図26：チェックだらけのプリントアウト。キャラクターの優先順位やハミ出しなど小さいミスがいっぱいだ。



図24「裏表を合体」

図25「位置を変更」



図26「最終チェック」



10 完　成

紆余曲折を経て完成！ お手伝いしてくれたSHOEIさん、大ちゃん、にしざわさんに感謝！ そしてこの画集を買ってくれたみんなにも感謝!!



カプコンデザイン室スタッフインタビュー

CAPCOM DESIGN-ROOM STAFF INTERVIEW

カプコンソフトを彩るイラストワーク。それらを生み出しているのが株式会社カプコン開発・デザイン部、通称「デザイン室」と呼ばれているセクションだ。ここではデザイン室のスタッフに、魅力的なカプコンイラストの真髄を語ってもらった。



西村キヌ

Nishimura Kinu

略歴	幼少時より絵を描くのが好きで、デザイン科のある高校に入学。美術短大在学中に弟の読んでいたゲーメスト（※1）でAKIMAN氏（※2）の描くイラストに感銘を受け、'91年にカプコンに入社。デザイン部の起ち上げより参加する、今年11年目のベテラン。
担当したタイトル	「マッスルボマー」（ドット絵）／「バース」／「ストリートファイターⅡ」シリーズ（ダッシュ・ターボ・スパⅡX）／「ストリートファイターⅢ ニュージェネレーション」／「パワードギア」「サイバーボッツ」／「D&D®シャドーオーバーミスタラ」／「ガイアマスター」／「カプコン vs. SNK」ほか
心のゲーム	「ライブアライブ」、「キャプテン翼2」、「ソルスティス」（次点：「ダークキングダム」）
好きなキャラデザイナー	安田朗
好きなイラストレーター（画家）	前田青邨、ヒエロニムス・ボス、ハワード・パイル　ほか多数
気になる漫画	「すてきな青春」（少年画報社）
捜索中の本	「イシ　二つの世界に生きたインディアンの物語」（岩波書店）
マイブーム	飯を作ること（もう去った）
ひと言	「しぬきでがんばるよ」

＞＞ペンネームの由来を教えてください。

：母方の祖母の名前をそのままもらいました。おかげさまでいま（2001年現在）も95歳で元気にしてます。

＞＞イラストレーターを目指したきっかけは？

：普通の絵じゃなく漫画絵が好きだったので、いずれそういう職業に就くべしと思ってました。ただ当時はキャラクターデザインなんて仕事は知らないですからね。ましてやゲームもまだなかったし。で、漠然とアニメーターや挿し絵画家かなぁと考えてました。

＞＞それではカプコンにはどのような経緯で入社されたのですか？

：弟が買っていた雑誌に載っていた「ファイナルファイト」や「マジックソード」の絵を見て、ゲーム業界にこんなすごい絵を描く人がいるのかと。で、ちょうど自分的にゲームが大流行してた時期だったので、就職せねばとなったとき、会社に問い合わせてみたんです。すでに年末だったんですけど、いちおう履歴書と作品を送ってくれと言われて、学校で描いてた日本画と、RPG風のキャラクターイラストを2枚（1枚に5人くらい）描いて送りました。それが2月5日で、面接に行ったのが2月末。運良く受かって、合格通知がその2週間後ぐらいに来ました。いまから考えると冷や汗ものの日程ですが、まあ結果オーライということで……。

＞＞すぐにデザイン室に配属されたんでしょうか？

：いえ、最初はオブジェ（キャラクターのドット絵）に配属になっていました。それで、仕事がちょうどひと区切りついたところで、'92年の1月末にこちらに配属されました。デザイン室そのものは、'91年の1月ごろに、SHOEIさんがひとりでタイトルロゴや販促用イラストを専門とする部署を立ち上げたのが始まりです。

＞＞最初は絵を描く部署がなくて、落胆しませんでしたか？

：いえ、最初からドット絵を描くつもりでしたから。それにそういう（イラスト専門の）部署があるとは思っていませんでしたし、アニメーターさんと一緒で、本業の合間に描いているのだろうと……。ですからオブジェをやっていも、いつかきっとそういった仕事はあるだろうと思っていました。

＞＞デザイン室では、主にどんな仕事をしてたんですか？

：最初の頃は販促用のイラスト（キャラ単体やポスターなど）がメインでしたが、だんだんとキャラクターデザインや、デモ画面の原画などゲーム内の仕事もするようになりました。変わったところではコインゲームのパネルや、ぬいぐるみなどのプライズ商品のデザイン画とかもやったことがありますよ。

＞＞仕事の進め方は、まず開発からラフをもらって、デザインをする感じですか？

：ケースバイケースですね。文章で「これこれこんな感じで」と来ることもあれば、具体的なモデルの名前が挙げてあるときもありますし。またこちらのデザインやイラストが、企画や設定側にフィードバックすることもあります。

＞＞最近の業界では、デザインを外部に頼むケースも増えてきましたが？

：昔は社内で作る方が断然安かったけど、いまは外に出した方が予算的には助かる部分もあるかもしれませんね。でも内部デザインのメリットはそれだけじゃないので。同じ開発側にいるので意志の疎通がはかりやすい、連絡も密にしやすい、注文などに柔軟に対応できる、などいいことずくめのような。まあこれは理想というか、実際こんなにスムーズにはいかないことも多いですけれども。

＞＞外部から発注されるケースもあるんですか？

：ときどきありますよ。雑誌の表紙やカードなどの描きおろしの仕事とか。ゲームの仕事とはまた目先が違って、楽しい仕事でもありますね。

＞＞絵柄についてお聞きします。写実と漫画ではどちらが近いですか？

：完全に漫画がメインですね。デッサンとか写実的な表現を押さえておきたいと思うのは、その方がいろいろ便利というか、効率がいいからというか。

＞＞作品を作るうえで、心がけていることは？

：新しく絵を描くたびに、毎回新しい情報を入れたいなと思っています。まあいつも成功するとは限らないんですけど……。その成功率も上げていきたいですね。あと絵の方向性としては、最初のコンセプトというか、初期衝動というか、その絵を描くメインの目的みたいなものを最後まで失うことなく完成させたいなと。ラフで表現したかった「感じ」を、清書しても100%の形で残せたらなぁと思っています。

＞＞ディテールよりも勢いを重視する、と？

：というか、自分はむしろディテールの方を気にし過ぎる傾向があるので、メインの目的を見失わないようにいつも

※1【ゲーメスト】新声社より発行されていた月刊雑誌。アーケードゲームの新作・攻略情報が充実しており、ゲーマーのバイブルと呼ばれていた。当然ながら、AKIMAN氏の描くカプコンの広告や販促用イラストも、数多く掲載されていた。
※2【AKIMAN氏】カプコンのデザイン室を代表する、凄腕のイラストレーター。かつてはプランナーなども兼任し、往年の名作タイトルに数多く関わっていた。このAKIMAN氏に影響を受け、デザイン室に入社したスタッフも多い。
※3【宮口精二】宮口精二は劇団出身の映画俳優で、脇役ながらそのシャープな演技で数々の賞を獲得した。代表作は「七人の侍」の剣豪・久蔵役など。
※4【ウィザードリィ】'81年に米国で発売。一大ブームを巻き起こし、あらゆるハードに移植された人気RPG。冒険者がモンスターと戦いながら、ダンジョンを探索するという内容。中でもファミコン版の「1」は名作中の名作と謳われ、今でもファンが多い。

デザイン室全スタッフ



SHOEI

Shoei

仕事	デザイン室の飼育係。
好きな食べ物	リッツの粉、キャラメルコーンの豆。
好きな言葉	DX、完全変形、デッドストック。
ひと言	楽しんでいただけましたか?【はい・いいえ】 【は　い】→保存用にもう1冊買いましょう! 【いいえ】→惜しい!　ハズレです。もう1冊買いましょう!



CRMK

CRMK

仕事	イラストレーター
担当したタイトル	VSシリーズ
ひと言	最近、クロールが泳げるようになりました。みなさんもいろいろすると楽しいですよ。

気をつけていきたいという感じです。たとえつじつまが合ってはいても、最初の目的を見失って、何がしたかったのかよくわからん絵になるのだけは避けたいと思っています。

>>色塗りは得意な方ですか?

:あんまり。そのうち克服していきたいです。

>>もし評価されなかったら、それは自分のせい?

:と思うんですけど。自分ではイケてるつもりでも結果が出ない(評価されない)としたら、それは客観的な視点が欠けているんでしょう。昔話になりますけど、アーケードゲーム全盛期には「コイン1枚の民主主義」って言葉があって、ゲーセンのお客さんは、ゲームをプレーしてつまんなかったらもう二度とコインを入れてくれない。でも面白かったら次もまたコインを入れてくれる。そうやって面白いもの、良いものは生き残り、そうでないものは淘汰されていくという……。そのシビアな評価は逆に、良いもの、面白いものをつくれば必ず評価してもらえるという自信につながったものです。絵はそこまで顕著に評価が現われないものだと思いますが、結果は同じだと思いますね。どんなものもいずれ必ず、それにふさわしい評価を受けることになると思っています。

>>なるほど。ところでAKIMANさんからは、よく教わったりするんですか?

:はい。しょぼかった頃もよく絵をほめてくれて、いまから考えると冷や汗ものというか、こればっかりなんですけど。まともっぽい絵が描けるようになったのは本当にそのおかげです。なんちて。いつか恩を返したいですねぇー。

>>そういえば入社のきっかけも、AKIMANさんの作品ですね。影響は大きいですか?

:非常に大きいと思います。こんだけうまい人は普通メディアの向こう側にいて、漠然とすげえなあと感じるしかないものだと思っていたのですが、そんな人が生ですぐ近くにいて、しかも一緒に仕事しているなんて、こんなラッキーなことはないんじゃ!? みたいな。

>>逆に、デザイン室への影響はありますか? たとえば「ストリートファイターII」の新担当へのアドバイスとか……。

:どうでしょうか。いまはみんなプロとして仕事をしてますから、アドバイスとかはあまりしないです。それぞれの持ち味もありますし、あとは各個人でどれだけハンドルできるかですよね。自分も含めて。それに、どんなに抑えても個性は出るものだし、逆にそこが見どころでもある。イケノ君だったら、妙に生活感の漂うリュウとかね(笑)。

>>代表作は、やっぱり「ストリートファイターII」なんでしょうか?

:うーん。そうは言っても、ほとんどAKIMANさんデザインのキャラクターを描かせてもらっている形になってますんで……。リュウにしろ春麗にしろ、始めにAKIMANさんの絵ありきで、しかもカプコンを背負って立つキャラですし、お客様からの愛され度も半端じゃない。ですから「ストリートファイター」シリーズというのは、描くにあたってのプレッシャーはかなりありますね。いつも自分の能力ぎりぎりまで使って、命からがらという感じで描いているのでしんどい仕事ですけど、その分終わるとレベルアップしてる気がして、やりがいがあります。

>>最初に担当した作品の思い出は?

:「バース」かな? キャラクターデザインもこれが最初の仕事です。ゲームには出ないキャラなんですけど(笑)。あと、本当に最初にイラストを描いたのは入社2カ月目で、「ザ・キングオブドラゴンズ」のモンスター群です。SFC版をお持ちの方は取り説をどうぞ……というか、どうか見ないでくれー! ゲームはいまでも大好きです。

>>なかでもいちばんのお気に入りは、どの作品ですか?

:うーん、キャラクターデザイン自体そんなにしていないので……。「サイバーボッツ」、「パワードギア」は、メカが主役でパイロットはオマケみたいなものだし。とくに「ボッツ」は、まだ若くてショボかった頃に一生懸命やった結果があれですんで、目を覆いつつもけっして憎むことはできないというか……。とくにジン・サオトメは、「マーヴル」での扱われ方やCRMK君のイラストのおかげで、やっと正視できるようになりました。逆に「D&D」は、関わったのは2作目からですが、好きなジャンルで真っ向勝負したせいか、デザインも販促イラストもスムーズにできて楽しい仕事でした。「ガイアマスター」も、デザイン的にはそんなに悪事は働かなかった(つもり)なので悔いはありません。どのキャラも愛着があるけど、とくに好きなのはヤスツナと、酒場のお姉さんかな。

>>版権ものは、チェックが厳しくなかったですか?

:私の場合はラッキーだったのか、それほどでもなかったです。「D&D」のキャラデザインの際、シーフと魔法使いの性別を逆にしてほしいと言われたぐらいです。

>>実在のキャラクター、たとえばタレントでは、どういう人が好きですか?

:誰かなぁー。男性では宮口精二(※3)、クリストファー・ランバートあたりで(わかりやすー)、女の子では加藤あいさんとか。でもしょっちゅう変わるので……。好きな絵でもマンガでも日々変わっていきますしね。絵の好みを言うと、やっぱ見てる人が楽しくなる絵かな。逆に苦手なのはスカした感じのものですが、これはコンプレックスの裏返しなんで、そのうち克服していきたいところです。

>>ところでプライベートでゲームはプレイされますか?

:いまはもうあんまり……。昔は相当遊びましたが。ハードがファミコンからスーパーファミコンに代替わりした頃、「ロマンシングサ・ガ」で雪の上に足跡がつくのに感激し、多彩なキャラや必殺技に「おお、家庭用ゲームでもこんなに色々できるんじゃん!」などと有頂天になったあの頃の全能感を懐かしく思い出します。ベストゲームはファミコン版の「ウィザードリィ(※4)」1作目。、

>>では休日は、何をして過ごしてますか?

:わりと会社にいることが多いんですが……。強いて言えば読書かな。面倒が限りなくゼロに近いし。

>>そのほかの、最近のマイブームは?

:ご飯作るっていうか、炊事? でしょうか。まあブームなのでそのうち去ると思いますけど(というかもう去った)。

>>これからの抱負をお聞かせください。

:死ぬまでに1タイトルぐらいは売り上げに貢献してみたいですね。あと個人的には、会社に置いてもらってるうちに、絵の力をつけたり幅を広げたりしておきたいです。





酒井 奨

Sakai Sho

仕事 2D・3Dイラストレーター

担当したタイトル
「アルティミット・エコロジー」(アイテムイラストなど)
「パワードギア」(敵メカイラスト)
「サイバーボッツ」(メカ単体イラストなど)
「殿様の野望2」(メインイラスト)
「マーベルスーパーヒーローズ」(キャラ単体イラスト構成)
「スターグラディエイター」(キャラ単体CG)
「19XX」(メインイラスト)
「超鋼戦紀キカイオー」(メカ単体イラスト・デモイラストなど)
「ストライダー飛竜2」(キャラクターデザインなど)
「機動戦士ガンダム連邦vsジオン」(メカ単体CG)

ひと言 最近は3Dの仕事がほとんどなので、絵具の使い方を忘れてしまいました。停電したらもう仕事ができない!



森気楼

Shinkiro

仕事 イラストレーター

担当したタイトル 「カプコン vs. SNK」

ひと言 森気楼です。気がつくとここにいました。うーん不思議だ。ここは仕事に集中できる環境ですね、周りを気にしなければ。



大ちゃん

Daichan

仕事 イラストレーター

担当したタイトル
●アーケード
「ストリートファイターZERO」
「ウォーザード」など
●コンシューマー
「バイオハザード2」(モンスターイラスト)
「バイオハザード ガンサバイバー」(キャラ・モンスターイラスト)
「ディノクライシス」(キャラ・恐竜イラスト)
「ディノクライシス2」(恐竜イラスト)など

ひと言 これからも、地道に成長していく大ちゃんの姿をあたたかく、かつ、厳しく見てて下さい。



レイゼンビー譲二

Leizenvie Jyoji

略歴	学生時代のセガ好きが高じて、ゲーム制作者を目指してプログラムの専門学校に入学。同校を卒業後、なぜかドッター（※1）として念願のセガに入社する。同社を退社後、AKIMAN氏に誘われ、カプコンに転職する。
仕事	3DCGデザイナー（販促用人物キャラクターのモデリング、テクスチャー制作、ポージング、ライティング、レンダリング、他社制作モデルの修正、ムービー用モデルの作成など）
担当したタイトル	「ポケットファイター」（シークレットファイルのカバー）／「バイオハザード2」（販促用3DCGの人物キャラクター担当。以下同じ）／「バイオハザード2 dualshock ver.」「ディノクライシス」／「バイオハザード3 LAST ESCAPE」／「バイオハザード コード：ベロニカ」／「ディノクライシス2」／「バイオハザード ガンサバイバー2」／「バイオハザード0」
ひと言	カプコンにやってきてから4年になります。ほとんど会社に泊まっていたような気もしますが、よく覚えていません。

>>ペンネームの由来を教えてください。

：007の2代目を勤めた「ジョージ・レイゼンビー」から取りました。ショーン・コネリーの後釜として酷評された境遇に、「バイオハザード2」担当という重圧につぶされそうだった心境が近かったので。

>>カプコンに入社したきっかけはなんですか？

：実は学生時代は生粋のセガ好きで、マニアが高じてセガに入り4年ほどアーケードゲームを作っていたんです。当時はドッターだったんですが、「バーチャファイター」あたりからの3DCGへの移行に作り手として完全に醒めてしまい、セガを退社したんです。そのころ、ホームページで絵を公開していたら偶然AKIMANさんの目に留まって、それが縁でカプコンに誘われました。でも、てっきり2Dの絵を描かせてもらえると思っていたら、皮肉にも3DCGの担当になってしまって。

>>カプコンとセガの違いは何でしょうか？

：セガの特徴は、1作品ごとの強烈な個性だと思いますね。逆に、カプコンのゲームは平均点が高い。誰がやっても、ある程度は満足できる完成度を誇っている。例えば「ストリートファイターII」シリーズはシステムが完成しているので、どのタイトルを買ってもバッチリ遊べる。その分、だんだん冒険しなくなって、個性は薄い印象がありますが……。

>>それぞれのメーカーの、お気に入りのタイトルを挙げてください。

：最近は仕事以外でやらないので、昔の作品になりますが……。カプコンでいちばん好きなのは「戦場の狼」。ゲームセンターで遊ぶだけでは飽きたらず、PC-6001（※2）でプログラムを組んで作ってしまいました。当時のカプコンは、男しか出てこない硬派なゲームばかりでしたね。セガの作品なら、やはり70年代前半の世代（71年生まれ、29歳）にブームを巻き起こした体感ゲームでしょうか。「ハングオン」に始まって、「アウトラン」、「スペースハリアー」、「アフターバーナー」……思春期にこれを見て、別世界を体験しました。

>>ところで、なぜ3DCGの担当になったんですか？

：デザイン室での最初の仕事でCGソフトを使ったことが、決定的だったみたいです。「スターグラディエイター」でさんざん苦労したらしく、デザイン室では3DCGは敬遠されていたんですが、「バイオハザード」以来、3Dを描ける人間の需要は高まりました。逆に手描きの人間は充実していたので、私を3DCG専門にして新しい画風を開拓させる狙いだったみたいですね。現在は見習いがふたり、中堅がひとりで、私をふくめて4人が3DCGを担当しています。

>>手描きのデザイナーとの、具体的な仕事の違いは？

：企画まで関わる手描きに対し、3Dは開発部からのラフをCGでかっこよくするのが主な仕事ですね。「バイオハザード2」のレオンを例に取れば、開発部の手描きのラフを参考に、ゲームで銃を撃っているポリゴンデータに細かく手を加えてパブリシティなどで使える物に仕上げる感じです。これは個人的な考えですが、デザイン室の2Dの画法は日本のアニメやマンガの伝統をうまく消化したもの。3Dはその逆に、ハリウッド映画に代表されるリアルさを目指しています。

>>仕事をするうえでとくに気をつけていることは？

：どんな仕事でも手を抜かないことですね。例えば3週間の仕事を2週間で完成させても、残りの1週間で目一杯手を加える感じです。それぐらいの勢いがないと、強力な絵描きがそろっているデザイン室では生き残れない。デザイン室の作品のすごさは、セガ時代に見た「カプコンイラストレーションズ（※3）」で衝撃を受けてますから。

>>やはりほかのデザイナーにライバル心はありますか？

：野球選手のように、給与も年棒制ですからね。できない人は辞めていく……。厳しいけど、やりがいはあります。ただ、ある程度の年齢になると下を育てる役目も負うようになりますが、自分のテクニックを教えると、今度は自分が追い落とされる恐怖感がつきまとう。現在は、その二律背反に苦しんでいます。

>>ライバルから刺激を受けたり、逆にアドバイスを与えたりしてますか？

：「バイオハザード2」で初めて人物をCGで描いたんですが、それは一から土台を作ったので、いわゆるカプコンの風味はないですね。それにデザイン室は手描きと3Dで作業が完全に分かれているので……。AKIMANさんとは趣味が近いこともあって、よく絵の話はします。デザイン室の全員がそうだと思いますが、いつかAKIMANさんに「すごい！」と言わせてみたいですね。後輩へのアドバイスは、デッサンを守ることですかね。耳が長い、鼻の比率が狂っているなど、パッと見ておかしいところは直しを指示します。

>>映画のようなリアルさを重視……ですね？

：作業机の上に、参考にしている映画のパンフレットが山積みになってます。たまの休日は、映画やビデオばかり観てますね。個人的な体質で、階調を見分ける力が強いので、モノクロ映画が好きです。逆に色使いを考えるのは苦手なんですけどね（笑）。ジャンルとしては、人気作よりはマニア御用達みたいな作品が好きです。でも、いちばん好きなのは「座頭市」、「木枯らし紋次郎」などの古い日本映画。黒沢映画をモチーフにした「鬼武者」には関わる予定だったんですが、別の仕事で抜けてしまい残念でした。

>>映画界でお気に入りのスタッフは？

：最近の監督ではポール・ヴァーホーベン（※4）。カメラマンでは、黒澤監督とコンビを組んでいた宮川一夫（※4）さんが大好きです。

>>映画の手法を、仕事に反映させていますか？

：「バイオハザード」系の作品では「エイリアン」のライティングを参考にしたりして逆光を使ってます。あとはデザイン室の伝統として、影の部分に青を使うのは密かによくやっています。演出以外の3DCGの技法は、専門の雑誌を買い込んで日夜研究しています。

>>これまでの作品でいちばんのお気に入りは？

：「ディノクライシス」のレジーナは気に入ってますね。あと、この画集には入りませんが、「バイオ0」はいままでより技量が上がった作品なので気に入ってます。ほかには「バイオハザード2 dualshock ver.」のレオンなど。でも、自分の作品に満足したら成長が止まると思っているので、ベストな作品はつねにありません。

>>これからはどんな作品を手がけたいですか？

：映画を通して心酔したマカロニ・ウエスタン（※5）や70年代の時代劇の面白さを、何らかの形で伝えていきたいですね。

※1【ドッター】ゲーム業界の専門用語。主に開発などに属し、ゲーム中のキャラクターやオブジェを、ドットを使って描く人のことを指す。画面の細かいドットを1つずつ打って絵を描くので、高度な専門技術が要求された。
※2【PC-6001】NEC社製のパソコン。PCシリーズの創生期のマシン。当時はまだ高価であるにも関わらず、ゲームやソフトなどはほとんどなく、プログラムが組める人間専用といった感があった。記憶媒体には、カセットテープが使われていた。
※3【カプコンイラストレーションズ】新声社より刊行された、歴代のカプコン作品のイラストを集めた画集。AKIMAN氏や本誌でもインタビューを掲載した西村キヌ氏、SENSEI氏などが手がけた作品が収録されている。本誌の購入者なら、知っていて当然!?
※4【ポール・ヴァーホーベン／宮川一夫】ポール・ヴァーホーベンは大学で物理学を専行後、TV、映画界に転じた異色の監督。代表作に「氷の微笑」、「スターシップ・トゥルーパーズ」がある。宮川一夫は日本映画界の名カメラマン。「羅生門」などで黒沢監督とコンビを組んだ。
※5【マカロニウエスタン】イタリア製の西部劇のこと。「用心棒」を西部劇化したイタリア制作の「荒野の用心棒」の大ヒットを受けて、アメリカ製と区別するために使われるようになった。「スパゲティウエスタン」という俗称でも呼ばれる。



前田　縞

Maeda Shima

仕事	絵描き
担当したタイトル	「ポケットファイター」 「トロンにコブン」 ほかこまごまとしたもの
ひと言	はじめましてこんにちは。頑張りますので今後ともよろしくお願いします。



コマキシンスケ

Komaki Shinsuke

仕事	イラストレーター
担当したタイトル	「トロンにコブン」 （メカ・キャラデザイン（主にメカ）／メカイラスト） 「バイオハザード1、2」（モンスターイラスト） 「爆走戦記メタルウォーカー」 （GB／メイン、単体イラスト、メカデザイン） 「ロックマンバトル&チェイス」（単体イラスト） CFC（Vol.4、5、6の表紙イラスト） 現在「ロックマンエグゼ」担当
ひと言	「これだ！」と学生時代にカプコンデザイン室のイラストに魅せられ就職。そして先輩達のハイレベルな仕事に圧倒されながら日夜精進の生活を送っています。自分の絵がデザイン室の画集に載る日がくるとは！　これはかなりスゴくて、うれしく、ちょっとはずかしいコトです。



うじ

Uji

仕事	イラストレーター兼雑用係？
担当したタイトル	「ロックマン1〜6（PS）」 「ロックマンX5」（少々） 「ロックマン　バトル&ファイターズ（NGP）」 その他いろいろ 現在「ロックマンエグゼ」担当
ひと言	ロックマンで育ち、ロックマンで入社、ロックマンで飯を喰っている男。果たしてその先に待つものは……！？

>>ペンネームの由来を教えてください。

：本名の苗字です。前は池乃めだかを使ってたんですけど、恥ずかしいのでイケノだけにしました。元ネタは吉本新喜劇(※1)の芸人です。大阪では土日に放送していて、昔から見ていたので。

>>吉本興業(※1)ではなく(笑)、カプコンに入社したきっかけは何ですか?

：最初から、ゲーム業界を目指してたわけじゃないんです。デザイン系の専門学校を卒業後、関西で就職を考えていたんですが、当時は何となく絵を描いてお金もらえたらいいなあぐらいしか考えてなくて、デザイン事務所も平行して探していました。カプコンは、たまたま最初に受けて運良く内定をもらったので、そのまま入社いう感じです。

>>有名なゲーム会社ということは、知っていたんですか?

：小学生のころ遊んだ「闘いの挽歌」なんか印象に残ってます、何かやたら硬派やな～って。いま思えば、ファミ通で何気に見て好きだったイラストはカプコンのモノばっかりです。「戦場の狼2」、「ストリートファイター」「キャプテンコマンドー」とか。でも、就職するまで全然気づかなかったんですけど、実は上司が自分の母校の出身で、カプコンとは縁が深かったことも知らなかったんです。

>>すぐにデザイン室に配属されたんですか?

：本当は、ドッターとして開発に入る予定だったんですが、デザイン室に入るための試験を受けたらいろんなことが重なってその年は僕が合格しました、運が良かったと思ってます。

>>デザイン室の人の入れ替わりは激しいんですか?

：どうでしょう、2001年の4月で8年目になりますが、上の代はほとんど変わってないです。むしろ下の代の方が、2、3年くらいの短い期間で辞めることがあります。1作品に1～2年かけるゲーム開発と違って、1ヵ月から場合によっては4～5日の製作期間しかないデザイン室は、結果が早く出る分、壁に当たる機会が多いんじゃないでしょうか。

>>生き残ることが、評価につながる感じですね。

：まあ、デザイン室にも色々な役割が人それぞれにあるので、ニーズと自分の得意分野がハマれば重宝がられます、逆に使い勝手が悪ければ仕事が回ってこないので、周りが忙しいのに自分だけヒマだと精神的に辛いでしょうね。そういうなかで作業をしていると、自分と同じ格闘系やアクションのジャンルで絵描く人の動向は気になります。

>>ちなみに、イケノさんのアピールポイントは?

：手が早そうに思われてるんですけど、実は遅いんです(笑)。実作業時間は短いんですけど、取りかかるまでがダラダラしてて。それをどう少なくするかが、今年の目標です。それを実現して、〆切までに空き時間ができたら、今度は色々なやり方を試して、一歩ずつでも自分の殻を破っていきたいですね。しかし8年目とは思えないこと言ってますね。

>>色塗りの作業は得意ですか? 苦手ですか?

：パソコンに大いに助けられてます。デジタルなら納得がいくまで色の変更や補正ができますけど、アナログでも描けるようにしていきたい。最終的に頼れるのは自分の能力。そこはパソコンに頼りきっていて、弱いです。

>>デジタルは、絵描きのためにならない?

：それは使い方の問題です。デジタルは試行錯誤ができるので、勉強になると思います。でも、自分の場合は最後にどうにかなると思って、いい加減になってしまうことが多い。一発でいい作品を仕上げたら、ゴチャゴチャと修正はいらないと思うんです。仕事的に油彩や水彩などアナログでもイイと思うんですが、作業の効率を考えるとやり直しが効かないのが辛くて、安易にデジタルで済ましてしまいます。

>>よく使う色やお気に入りの色はありますか?

：彩度の低いパステル。白が混じった、ぼんやりした色が多いです。いつも全体的にまったりした絵になってしまうので、気にしすぎて逆に彩度のキツイ絵になってしまったり……です。

>>絵柄では、リアル路線の「鬼武者」と、かわいい感じの「スーパーパズルファイター」では、どちらが得意な路線ですか?

：どちらでもないです。本来のタッチは、マンガで例えると「ゴリラーマン」のハロルド作石さんのような感じ。というか、好きなだけかも。でも、うちのゲームで使うには違和感があるので、アレンジしてます。よく上司から「お前の描くリュウはくさそう」と言われますが、ほめ言葉だと思ってます(笑)。

>>「ストリートファイター」シリーズの仕事は、やはりこれまでの作品のイラストを意識しますか?

：最初は、先輩が描いたタッチを踏襲しようとして、思うように手が動かずに中途半端になってました。最低限の決まりごとを守れば、好きにやっていいとわかるまでは辛かったです。当時は西村さんに厳しく教えていただいてましたが、いまは自分の裁量でやらせてもらっています。西村さんは、AKIMANさんが築いてきたカプコンのキャラクター(世界最高水準)に誇りをもってそれに準ずるよう仕事しておられるので、あまりにしょぼい絵を描いたら、死刑宣告されます(笑)。

>>イケノさんから見た、AKIMANさんのすごさとは何でしょう?

：物事を一から十まで念入りに考えて答えを出したうえで絵を描くところです。考えながら描くと筆の走りに迷いが出るんですが、AKIMANさんは分からないまま描くことをしない。ぜひ見習いたいです。そういうスゴイ人の流れを引き継いでるトコで仕事してる以上、レベルの低いものは出したくないという意識はあります。現実は厳しいですけど。

>>なるほど。ところで話は変わりますが、ご自身では参考資料をどの程度活用されますか?

：資料を見ずに描くことが多くて……。描き始めの段階で煮詰めずにどんどん描き進めていくので、中盤、終盤になって「パッとせんなあ」と描き直すことが多い。ラフの時点で作品になるぐらいのデキに仕上げるためにも、資料を見たりやれるだけの準備をして描いていないから、最後にツケが回ってくるんです。

>>話は変わりますが休日はどう過ごされてますか?

：ほとんど会社に泊まってるんですが、平日や週末に、カポエィラを習いに行ったりしてます。「ストリートファイター」のエレナを描くための資料を集めていたとき、ひょんなことで始めたんです。あとは、会社で漫画を読むくらいです。いまはハロルド作石が月刊少年マガジンで描いている、「BECK(※3)」がお気に入りです。

>>これからの仕事の目標や、抱負を聞かせてください。

：実は現在「カプコンVS.SNK2」とあと、あるポリゴン格闘ゲームを担当してまして、初めてテクスチャー(※4)触ったりして苦戦してます(笑)。2Dでイイ絵が描ければ3Dでもできるはずなので、3Dの仕事もどんどん覚えていきたいです、そこいらのちょっとした人達よりぜんぜんうまくできると思ってます、モデリングとか。



イケノ

Ikeno

略歴	カプコンの社員を数多く輩出するデザイン系の専門学校に、知らずに入学。就職時にそのままカプコンを受け、'93年に入社する。当時は開発にいたが、デザイン室の試験の合格と同時にデザイン室へ。今年8年目の実力派。
仕事	イラスト描き
担当したタイトル	「鬼武者」/「ストリートファイターⅢ サードストライク」/「スーパーパズルファイターⅡX」/「バトルサーキット」
ひと言	そろそろがんばり見せないとやばい感じもひしひしと感じている今日この頃なので、21世紀は趣味に走り過ぎず、絵の方をがんばろうと思います。

※1【吉本新喜劇/吉本興業】明石屋さんまを始め、ダウンタウン、ロンドンブーツなど多くのタレント、芸人が所属する芸能プロダクションが吉本興業。同社が活動の一環として持つ軽劇団が吉本新喜劇だ。最近では、この新喜劇からタレントに転向する役者も多い。
※2【カポエィラ】ブラジルの伝統的な武術。両手を使わず、主に足を使って相手を相手を攻撃する。「ストリートファイターⅢ」でエレナというキャラクターが使っていた。現在はスポーツ化され、伝統舞踊のような形で受け継がれている。
※3【BECK】現在、月刊少年マガジンで連載中。主人公の少年がBECKという名の犬と出会ったことから、音楽の世界へチャレンジしていくバンド漫画。現在、6巻まで発売中。
※4【テクスチャー】3Dで物体を表現するときに使われる技術のひとつ。線で描いた物体の骨格に、面を貼って描いていくのだが、この作業工程および面のことをゲーム業界ではテクスチャーと呼ぶ。



YAMA

YAMA

仕事	2D/3Dイラストレーター
担当したタイトル	「カプコン vs. SNK (エンディング(一部)) 「バイオハザード ガンサバイバー」(タイラント) 「バイオハザード コードベロニカ完全版」(ウェスカー)
ひと言	1977年1月24日生まれ。 遊び道具を作る仕事なので、つねに「本気で遊べる大人」であるよう心がけてます。



にしざわあきこ

Nishizawa Akiko

仕事	イラストレーター
担当したタイトル	「ねっとdeテニス」
ひと言	こんにちわ。新人です。動物占いはチーターです。仕事場での私の存在はかなり浮いてるみたいですが、絵も浮いています。お目見苦しいものをお見せしてスイマセン。とりあえず、精進します。



かずま

Kazuma

仕事	Gデザイナー、各ゲームのマニュアルデザイン、たまにリアルイラスト描き。
担当したタイトル	「バイオハザード」のリアルイラスト、ほかいろいろ
ひと言	手の器用さはハムスター程度を自負。それが器用なのか不器用なのかわからないところがミソ。たまに絵の仕事をすると手が喜ぶ。



えだやん

Edayan

略歴	小学生の頃より漫画家を目指し、デザイン系の専門学校に入学。 勉強中に話作りが苦手なことに気づくも、たまたま応募したゲーメストの「ヴァンパイアハンター」イラストコンテストに入選。カプコンに誘われ、入社する。
仕事	イラストレーター
担当したタイトル	「ストリートファイターZERO」シリーズ／「ウォーザード」／「私立ジャスティス学園」シリーズほか
ひと言	今後ともがんばりますのでよろしくお願いします。

>>ペンネームの由来を教えてください

：実は、兄の子供の頃のあだ名だったんです。雑誌に投稿始める際にひらがなで読みやすいし、当時、漢字のペンネームが流行っていたから、逆にインパクトがあるかなと思って決めました。

>>そういえば、カプコン入社のきっかけが、ゲーメストの投稿なんですよね。

：はい。力試しで応募した『ヴァンパイアハンター』のイラストコンテストで幸運にも賞をもらい、それを機にカプコンに誘われました。当時は漫画家になりたくて専門学校に通ってたんですが、話を作るのが苦手で……。進路に悩んでいた時期だったので、すごくいいタイミングでした。

>>それは、いつ頃の話ですか?

：コンテストが確か'95年の5月で、7月には入社してました。一応、履歴書も書いて入社試験も受けたんですが、人見知りするし、よく面接で落とされなかったなぁと思います。

>>すぐにデザイン室に配属されたんですか?

：はい。当時はまだ10人くらいでしたが、すごく密度が濃かったですね。その頃はよく時間があるときに先輩達の描いた原画を見たり、絵の話を聞かせてもらって、結構影響受けました。

>>逆に、えだやんさんがデザイン室に与えた影響は?

：うーん、とくにないと思いますけど……。後輩への指導とかもホントに苦手で……。感覚で絵を描いているので、順序立てて教えられないんです。

>>ところで、ゲーメストに投稿ということは、アーケードゲームが好きなんですか?

：学生の頃は、よくゲームセンターに通ってました。格闘ゲームは好きだけど、下手だから対戦とかはあまりやりませんでしたね。あとは友達がシューティング好きだったので、それに影響されてよく遊んでました。

>>コンシューマはどうですか?

：昔はすごく遊んでましたね、それこそ徹夜するぐらい。最近は、仕事で担当する作品を会社でチェックがてらにするか、たまに友達から借りてするくらいかな?。

>>休日はやっぱりゲーム三昧ですか?

：いえ。寝る、起きて食事、寝る……と、完全に休息に充てることが多いです。あとはテレビを見たり、音楽を聴いたり。遊びに出てるときはたまにゲームセンターに行ってみたりしますけど、できるゲームがないので あまりやりませんね。

>>専門分野(笑)の漫画はどうですか?

：最初は定番の「ドラえもん」に始まって、現在は「ARMS」やいまだに「ガイバー」を読んでます。毎回いいところで終わるので、続きが気になって(笑)。あと、桜玉吉さんや「ぷりん帝国」とか。ほかにも、漫画家を目指していた頃、スタイリッシュな絵柄に惹かれて、田島昭宇さんとか奥瀬サキさん(※1)の作品をよく読んでました。

>>自分の絵柄に近いマンガは、どういう作品ですか?

：会社に入るまえは、いまと違ってもうちょっとリアル寄りの絵だったんですよ。近いって訳ではないんですけど「スプリガン」とかに憧れてて。でも、入社後にいきなり担当したのが「ストリートファイターZERO」で、昔は髪の毛を1本1本を線で描いていたのが、ギザギザで描かなければいけない。最初はやっぱり抵抗がありましたね(笑)。

>>『ストII』のシリーズは、やっぱりこれまでの作品のデザインを意識しますか?

：それは当然しますよ。西村さんやイケノさんに、アドバイスを聞いたこともありました。最近は、わりと自分の絵で描いてますけど、どうしても借り物感覚はぬぐえない。自分の作品と呼べそうなのは「ジャスティス学園」シリーズだけですね。

>>『ジャスティス学園』シリーズでは、どの辺りを担当したんですか?

：1作目の「私立ジャスティス学園」は、キャラクターの大まかなデザインが決定してから担当しました。色々な人が描いた原案を統一するのが主な作業でしたね。最新作の「燃えろ!ジャスティス学園」は、開発段階から全キャラクターに関わりました。といっても、1作目でイメージはある程度固まっていたので、新キャラみたいにほかの方の意見を取り入れて一から作り上げたものもあれば、リファインしただけのものもあります。

>>新キャラクターのデザインは、主にえだやんさんのアイデアですか?

：開発部との共同作業です。たとえ面白い意見があっても、企画に合わないと仕方がないので。「ゆりか」なんかは成功した例だとは思いますが、正直、バイオリンは面倒なのであまり描きたくなかった、実際にバイオリンを持っている絵はほとんどないし(笑)。

>>そういうときに、参考資料は頼りにする方ですか?

：あまり見ない方ですね。動物や自動車などはやっぱり難しいから見ますけど、普段は自分のイメージを優先させます。「ジャスティス」シリーズの制服は想像の産物なので、絵を描いたりコスプレをする人は大変かもしれません。

>>ちなみに、いままででいちばん大変だった仕事は『燃えろ!ジャスティス学園』ですか?

：あれは体力的に大変でしたけど、精神的にいちばんキツかったのは「ウォーザード」ですね。販促用に主人公4人のイラストを描いたんですけど、1回ボツを喰らって修正していたら〆切間際になってしまって。何とか色塗りまではこぎつけていたんですが、ちょうどタバサの広がったマントの部分で、色ムラが気になり始めて……。当時はまだコンピューターではなく筆塗りの時代で、細かい作業を一睡もせずに朝の4時、5時までしていたら、イラついて思わず筆を折りかけるくらい精神的にテンパってしまいました。

>>お疲れさまです(笑)。ところで、絵における得意分野は、やっぱり色塗りですか?

：うーん……自分なりにこだわってはいますけど、得意と言える程では無いです。色の傾向としては、あまり鮮やかな原色は使わず、くすんだ色をよく使いますね。色塗り作業はMACがメインですけど、タブレット(※2)が使えないので線画はエンピツで描いてます。

>>これからの仕事の目標や、抱負を聞かせてください。

：本当の意味でのプロになりたいです。いまはまだ、自分の意識に甘えがあると思うので、期限内に高いクオリティーを誇る作品を作れるようにしたいです。ユーザーの方には、「これからもゲームを買ってください」と。売れないと、何もできませんので(笑)。

※1【奥瀬サキ】スタイリッシュかつ繊細な絵柄で、独自の怪奇譚の物語を描く人気漫画家。代表作に「低俗霊狩り」、「火炎魔人」などがある。自らが認めているように、そのタッチは天野喜孝を感じさせる雰囲気がある。
※2【タブレット】キーボードやマウスと同じ、パソコンの入力機器のひとつ。線を描くときに、太さの強弱をつけることが可能で、グラフィッカーやイラストレーターなどに愛用される。最近では、それで絵を描くケースが多くなってきている。



M・ru

M・ru

仕事	Gデザイナー(コンシューマゲーム取説の編集、およびレイアウト。その他、印刷物関係全般。)
担当したタイトル	ほぼ全てのコンシューマゲーム(取説なので……)。
ひと言	デザイン室に入るまえは開発でドット打ってました。ファミコンの「ス○○○○ホーム」とか「ストリート○○○○ー2010」とか……みんな知らんだろうなぁ。



もじゃー

Mojyah

仕事	Gデザイナー
担当したタイトル	パッケージや取説全般のデザイン。ごくまれに絵の仕事も。大昔にはゲームのドット絵もやってたらしい。
ひと言	絵描きでもないのに画集に載せてもらえるとは。でもまあ、こんな仕事の人もいるってことさ～。



迫水 新一郎

Sakomizu Shinichirou

仕事	アーケードのチラシ屋さん。関わったタイトルはまだ、50ぐらい。
ひと言	うかつ系のうっかり派。「大丈夫だよ、怒ってないからさ、こんな顔なんだよ、デフォルトが」。好きな言葉は「忍耐」で得意技は「我慢」。

＞＞ペンネームの由来を教えてください

：以前に非常勤講師をしまして、それで新人の頃、同期のキャラマンからあだ名をつけられてそれをそのまま使ってます。まあ下っ端のペンネームがエラそうなのも面白かろうと。昔はスタッフロールにローマ字くらいしか使えなかったんですよ。で、SENSEI。

＞＞教師から、ゲーム会社に転職したんですか?

：大学卒業後、中学校で1年間非常勤の講師をして、それから入社しました。中学校の受け持ちの授業が3学期の終わりまであって、カプコンに来れるのが4月からだったので、新卒扱いにしてもらいました。

＞＞カプコンを志望した理由は何ですか?

：ゲームセンターで「ワンダー3」を見て、「これだーッ!」と。それで応募した訳です。当然、デザイン室の存在なんて知らずに、最初は「たまにデモ絵を描かせてもらえたらいいなー」程度の気持ちでした。

＞＞AKIMANさんの絵で人生が変わった感じですね。

：「キャプテンコマンドー」のポスターとか、「かっちょええ～」と思っていたんですが、当時は社内の人が描いていたとは知りませんでした(笑)。だから僕はドッター志望だったんですが、研修のときにAKIMANさんがちょうど同じ部屋にいて。そこで誘われたのが発端で、現在に至ると。

＞＞ゲームでは、よく遊ぶ方なんですか?

：学生時代は、大学のそばにあったゲームセンターに通ってました。「サイドアーム」、「カルノフ」……割とアクションゲームが好きでしたね。最近は忙しいせいもあって、あんまりやってません。

＞＞デザイン室では、やっぱりアクション系の仕事が中心ですか?

：いえ、主にメカ系ですね。ヒーロー性のあるロボット物が好みですね。最近のアニメでは、「ガオガイガー」(※1)が良かったですねぇ。とくに30話。

＞＞担当作品では「キカイオー」が近い感じでしょうか。

：そうですね。ただ「キカイオー」は、は、もうちょっと良くできる素材だったと思うので惜しいですね。

＞＞「キカイオー」は設定も細かくて、人気も高そうですよね。

：よく設定画を出せという要望が来るんですが、メカものはまずゲームのポリゴンなりドット絵なりができてから、それを基に僕らが販促用の絵を描くことが多いので、いわゆる設定画は実は存在しないことが多いんです。ラフデザインがあるだけ。だから開発中にモデルやテクスチャーに変更がかかって、絵を描き直す場合もあります。でもメカ自体に対する世間の反応はわりと薄いですね。「サイバーボッツ」でもキャラクターへの感想ばかりで……。たまにあると一言「ドリル」とだけ書いてある(笑)。

＞＞作品を作るうえで、とくに気をつけてることは何ですか?

：やっぱりゲームの絵なので、ユーザーの感情移入度を高められるような絵にすることを心がけてます。見たときに、思わずコントローラーを握りたくなるようなのが理想です。ゲームのなかのカタルシスを描きたいですね。皆で鍋つついてる、といったヒーローの意外な一面が分かる絵もいいんでしょうけど、やっぱりゲームのなかのかっこよさを演出したい。

＞＞作品のイメージとイラストがかけ離れるのは、好ましくないと?

：僕らはまず本来語るべきカタルシスを十分に語るべきだと思うんです。ゲームのなかのカタルシスを軽視しては非常にマズイ。本来はゲームの価値づけのために存在するイラストがひとり歩きして、ゲーム本体が忘れられたら本末転倒ですよね。僕らはやっぱりゲーム作りが基本であることを忘れてはいけないと思います。

＞＞デザイン室から影響を受けたことはありますか?

：友人からは、まえより絵の雰囲気がきつくなったと言われますね。本来ほのぼの系なので。でも、仕事における緊張感は、必要だと思います。疲れますが。そういう意味で、デザイン室はいい刺激になりますね。ただ、この集団のなかでの独自性はできるだけ保っていきたいな、とは思います。

＞＞自分が得意とする、あるいは苦手な分野はどこですか?

：苦手なのは筋肉系です。カプコンなのに(笑)。「バニッシャー」のときとか、もう……。得意というか、よく評価されるのは仕上げの部分でしょうか。僕は西村さんやイケノ君のように超絶画力があるわけではないので、できるだけ完成度を上げるよう努力してます。

＞＞そういう作品を作るうえで、頼りになるのはやっぱりパソコンですか?

：パソコンは使えると便利ですね。新人の頃に自宅用に購入して色々と勉強しました。最初にパワーマックの6100/66Mhz、次にパワーブック550C(※2)を買って、7300、G4……。おかげで、Macに関しては色々詳しくなりました。いまじゃ便利屋のように扱われてます(笑)。

＞＞作業はすべてパソコンでやっているんですよね?

：手で描いた線画をスキャニングして、色塗りや補正をします。描けと言われれば絵具でも描きますよ。でも絵具は〆切に余裕がないと難しいですね。

＞＞そのほかに、作品を作るうえでの知識は、どんなメディアから吸収していますか?

：基本は本で。「19XX」のシークレットファイルのときは1ヵ月分の小遣い全部突っ込みました。そういえばケーブルでドキュメンタリーを24時間流している番組があるんですが、面白くてついつい見入ってます。 空母を作る話とか。

＞＞メカに独自性を出すためにも、やっぱり資料は重視しますか?

：一度旅行に行って飛行機のエアレースを見たんですが、やっぱり写真だけじゃダメだなって思いました。資料はもちろん重要ですが、やっぱり本物は違いますから。資料では形は分かりますが、大事な本質のイメージが理解しにくいですからね。

＞＞現在の仕事や、これからやりたい仕事を教えてください。

：最近では『ロックマンX』を。これからは、メカだけじゃなくて、いろいろやってみたいですね。

＞＞最後に今後の抱負を。

：単純にかっこいい絵を描きたいですね。子供の頃、加藤直之(※3)さんの描いた「ガーディック外伝」(※4)の広告イラストを見て、内容も知らずにソフトを買いに行ったんです。自分の絵で、ジャケ買いしてもらえるくらいになれたらいいですね。



SENSEI（本名／末次治樹）

Sensei

略歴 佐賀大学教育学部で美術を専行。卒業後、教育実習に携わった中学校で非常勤講師として1年ほど教鞭を執ったあと、「ワンダー3」に感銘を受け、カプコンに転職する。

仕事 主にイラスト描き

担当したタイトル 「バニッシャー」／「アルティメットエコロジー」／「クイズ&ドラゴンズ」／「パワードギア」／「サイバーボッツ」／「スターグラディエイター」／「超鋼戦紀キカイオー」「ロックマンX4／同5／同サイバーミッション」等

ひと言 メカものの担当が多いです。デザイン室のMac導入後はMac全般のメンテナンス／トラブル対策も担当。筋肉描写と人づきあいと朝が苦手。仕事のモットーは「時間まで手を入れましょう」。いつの間にか古株と言われるようになりましたが、なかなか思うように上達できずあがく毎日です。ドラマの感じられる絵が好きです。

※1【ガオガイガー】'97年にテレビ朝日系列で放映されたロボットアニメ「勇者王ガオガイガー」のこと。勇者王シリーズとして従来の合体・変形などを踏襲しつつ、その熱血路線のストーリー、質の高い映像技術で話題を呼んだ。
※2【6100の66Mhz／パワーブックの550】ともにAPPLE社のパソコン、Macintoshのマシンの種類。6100はデスクトップのPowerPCのシリーズで、パワーブックはノート型のPowerBOOKのこと。iMacやG3発売以前は、これらがMacintoshの中核をなしていた。
※3【加藤直之】SF、ファンタジーの世界で著名なイラストレーター。「ガーディック外伝」販促用広告を手がけた。ほかにも小説「銀河英雄伝説」や「グイン・サーガ」(20巻まで)の表紙などで有名。
※4【ガーディック外伝】往年の名作シューティングゲーム「ザナック」の続編に当たる、アイレムのファミコンソフト。縦スクロール型のシューティングに、マップを探索するアクションの要素を加えた内容で、熱狂的なファンを生みだした。



鵜飼ukabin敏

Ukabin

仕事 たまにイラストやりますGデザイナー

担当したタイトル タイトルロゴではアーケード少々コンシューマメインです。数えたら結構な数でびっくりです。

ひと言 カプコンの面接を受けたときはスーパーファミコン第1弾！ 「ファイナルファイト」の開発中でした……時の流れを感じ過ぎてます(笑)。



miduho

Miduho

仕事 Gデザイナー。パッケージ(取説など)のレイアウト、デザイン。

担当したタイトル コンシューマゲーム全般。その他印刷物関係。

ひと言 この仕事に就くまえは、「　ッキーのマジカルアドベンチャー2」でドット打ったり、「ロックマン」のセル画描いたりしました。



ウツダ

Utsuda

仕事 マニュアル・パッケージデザイン

担当したタイトル 「マーブルVS.カプコンシリーズ」「ガイアマスター」「ふしぎ刑事」など

ひと言 画集買ってくれてありがとう！ そしてカプコンのゲーム買ったら取説にもぜひ目を通してください。

CAPCOM design WORKS

カプコンデザインワークス

■2001年8月25日　初版発行
■2001年9月28日　初版第2刷発行
■2001年12月6日　初版第3刷発行

■発行人 辻本春弘　■編集人 浜村弘一　■副編集人 野田稔　■編集長 坂本武郎　■副編集長 鈴木弘明　■業務部 高橋敦子　■印刷 大日本印刷株式会社

STAFF

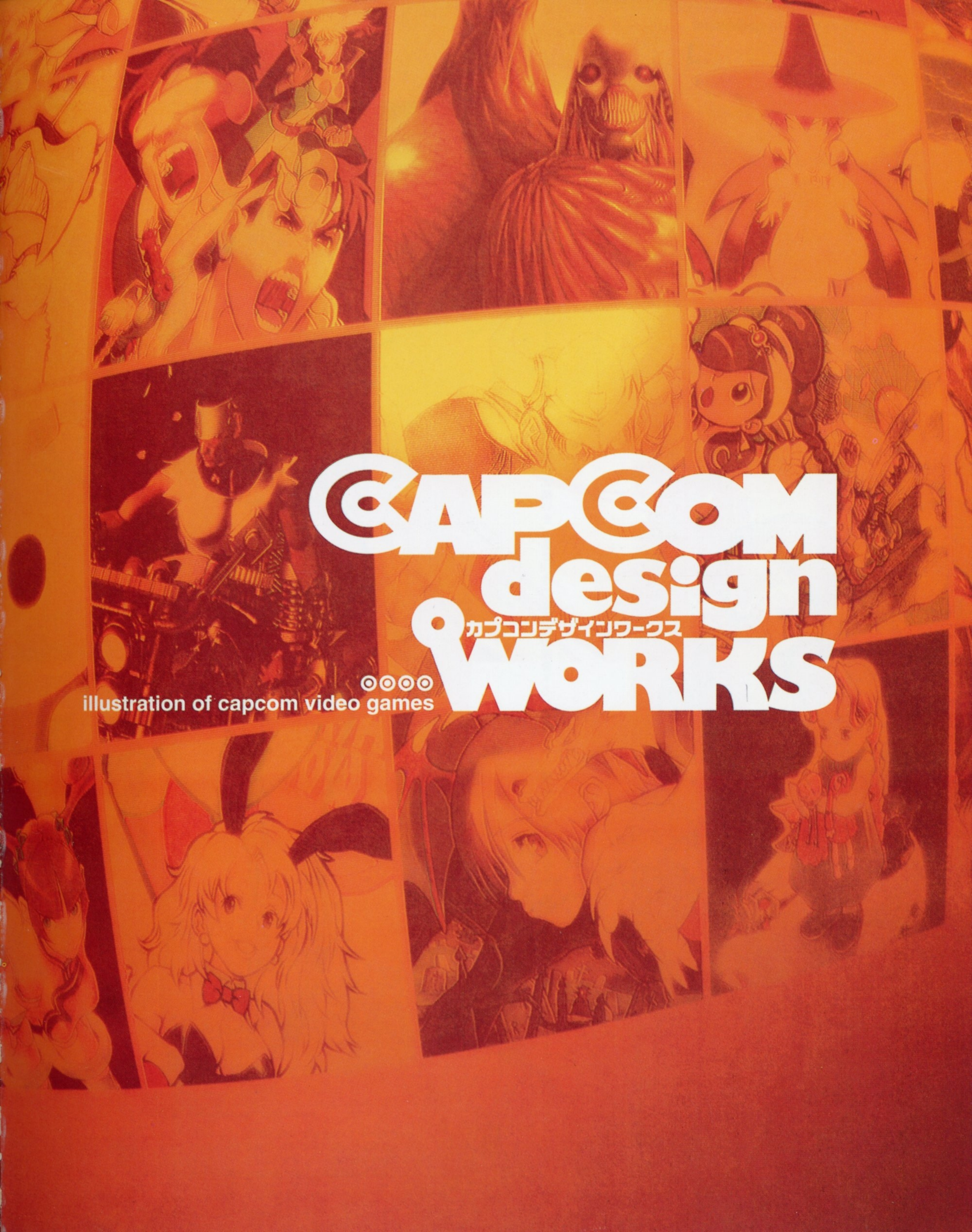
■構成・執筆 岩片翼(有限会社くまくま団)　■デザイン監修・装丁・本文レイアウト 川端康雄(ファミ通書籍編集部)　■appendixレイアウト 佐藤大輔　■編集担当 青木宏行(ファミ通書籍編集部)
■監修 株式会社カプコン

■制作・発売　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7850(営業局)

■発行　株式会社カプコン
〒540-0037　大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3



ISBN4-7577-0412-7　Printed in JAPAN


CAPCOM
design
カプコンデザインワークス
WORKS
illustration of capcom video games